LA REVISTA PARA LOS FANS DE NINTENDO 64

MC
Nº 18
550 Ptas
3,3 €
Edición española

64 MAGAZINE

¿ME CEDE SU ASIENTO, ABUELO?

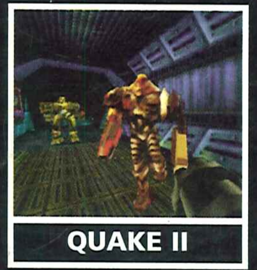
RESIDENT EVIL
¡Primeras imágenes!

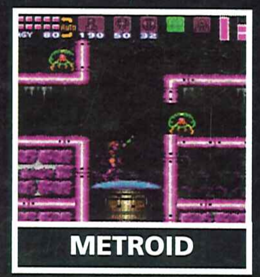
STAR WARS
¡Epopeya sideral!

SHADOWMAN
Nadie está a salvo

¡Las mujeres y los niños PRIMERO!

DUKE NUKEM Zero Hour


QUAKE II


METROID


COMMAND & CONQUER



NUEVO!

planet GAME BOY





Número 18 30 Junio
1999

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.

Redacción:
Es Decir, S.L.
Ronda Universidad, 7, 2° 3ª
08007 Barcelona
Tel. 93 342 42 20

Director edición española:
Sergio Arteaga
Redactores: Federico Pérez, M. Carmen Sanchez

Maquetación Electrónica:
Esther Artero

Colaboradores:
Miquel López, Sonia Ortega, Mònica Terrats,
Marta Fuertes, Raquel García, Àlex Guardiet,
Pepi Martí, Carlos Robles.

Dirección Editorial:
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Publicidad:
Directora de ventas: Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es
Pº San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Publicidad de Consumo
Alba Hernández
Pº San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Jefa de publicidad:
Elena Cabrera
Publicidad
Pilar González
Gobelas 15, planta baja, 28023 Madrid
Tel.: 91 372 87 80 • Fax: 91 372 95 78

Publicidad de consumo
Alba Hernández
Carmen.marti@mcediciones.es
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona
Tel.: 93 254 12 50 • Fax: 93 254 12 63

Suscripciones
Manuel Nuñez
Tel. 93 254 12 58

Filmación y Fotomecánica:
MC Ediciones Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Impresión:
ROTOGRAPHIK Tel: 93 574 37 44

Depósito Legal: B-48212/97
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución:
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rey, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro Polígona Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, nº 220 Colonia Anahuac-Delegación
Miguel Hidalgo. 03400 México D.F.
Tel. 545 65 14
Estados: Publicaciones CITEM
D.F.: Unión de Voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite)
Número de reserva al título en derechos de autor (en trámite)

Edita: MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20
Tel.: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
08022 - Barcelona

BIENVENIDO A 

Se calcula que un cerebro humano almacena unos 10.000 gigabytes de información, esto es, unas 315.000 veces la que guarda un cartucho de Zelda 64. Sí, es una cifra asombrosa, pero los ingenieros informáticos aseguran que pronto habrá dispositivos con una capacidad de almacenamiento equiparable a la de tu encéfalo.

Dentro de unos años tu vida entera cabrá en un disco óptico. Se trata del primer paso hacia el "transplante de conciencia", merced al cual podrás "reencarnarte" en otros cuerpos humanos –tal vez clones de ti mismo–, cyborgs o incluso lavavajillas. Semejante hazaña supone el desahucio de los dioses y nuestra ruptura definitiva con la Naturaleza.

Pero, ¿cómo digitalizar los recuerdos y exportarlos a una memoria externa? ¿Qué clase de procesador se precisa para gestionar 10.000 gigabytes de datos? ¿Qué pasa con los sentimientos? ¿Y con el alma? Varios obstáculos –técnicos, políticos y morales– aplazan la victoria del Homo Sapiens sobre la muerte. Cuando el progreso científico haya conseguido franquearlos, nada podrá impedir que tu conciencia se instale en un videojuego de alucine, donde animarás al héroe, al malo o al personaje que más te plazca. Aquí ya no cabe hablar de realidad virtual, pues nos estamos refiriendo a una experiencia real: fabricada por el hombre, sintética, pero real al fin y al cabo.



Entonces, sólo faltará que alguien fabrique esos universos que colonizaremos con nuestras mentes emancipadas de la carne mortal. Ese alguien será Nintendo y el recipiente de esos universos no distará mucho de la máquina que la compañía destapó hace unos días en la E3 de Los Angeles. Hablamos, claro está, de la sucesora de la N64.

Dolphin. Ése el nombre provisional de la nueva consola, que se halla en una fase desarrollo bastante avanzada y saldrá a la venta en verano del 2000.

Nintendo ha encargado el chip de gráficos de Dolphin a ArtX, una compañía que no puede tener mejores referencias: desarrolló en su día el chip de la N64 y tiene en plantilla a los ingenieros de gráficos 3D más reputados del mundo.

Para ultimar el diseño de la CPU y emprender su fabricación, Nintendo se ha asociado con IBM. El fruto de esta alianza entre titanes será Gekko, un procesador a 400 MHz basado en tecnología de cobre 0.18 Micron.

Además, la gran N ha confirmado el destierro de los tradicionales cartuchos: el software de Dolphin se hospedará en discos DVD. Por consiguiente, la nueva consola de Nintendo podrá reproducir música y películas grabadas en ese soporte, amén de los mejores juegos que el mundo ha visto. La gran N ha confiado a Matsushita, propietaria de la marca Panasonic y líder mundial en electrónica de consumo, el desarrollo y fabricación de los lectores de DVD que incorporará su nuevo prodigio.

Dolphin anticipa ese futuro en el que nuestras nociones de la vida, la muerte y la identidad pierden toda validez. ¿No te da miedo? A nosotros sí, pero nos encanta estar asustados.



PARA LOS FANS DE NINTENDO

Nº 18 30 de junio de 1999

SUMARIO



Desde la página 6

SECCIONES

64 ANALISIS
EXAMINADOS, PUNTUADOS Y ACABADOS

Desde la página 22

64 VISIÓN DE FUTURO

Previews de los lanzamientos a la espera del pistoletazo de salida.

desde la página 16

SHADOWMAN

Tira a la basura tu ajada muñeca vudú. Esto es mucho más demoníaco.



14

STAR WARS EPISODE 1: RACER

Lo nuevo de Lucas Arts arrasará las listas de ventas.



16

64 AL RESCATE

Desde la página 48

Regalamos 5 Kits de 1 Game Boy Color + 1 Cartucho de Zelda DX porque somos así de chulos.

DUKE NUKEM ZERO HOUR

Vuelve con más armas, más vísceras y más cerdos que nunca. Inclínate ante el rey de los buenos modales.

22

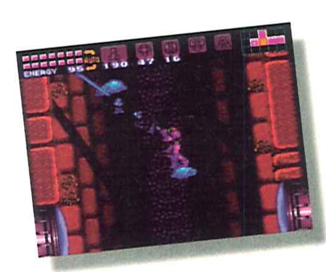
LOS 20 MOMENTOS MÁS ALUCINANTES DE LOS VIDEOJUEGOS

42

Y además, te explicamos cómo recrearlos en tu propia casa.
La vida imita al arte.



El retorno de Metroid



¡Sapristi! ¡Samus vuelve! ¡Y en 3D!

Los fans incondicionales de Nintendo tienen este mes sobrados motivos para entregarse a la cuchipanda, el jolgorio y la zambra, porque Shigeru Miyamoto confirmó que el desarrollo del nuevo juego de Metroid ya está en fase avanzada.

Si bien Shigeru mismo no encabeza el proyecto, ha actuado hasta ahora como asesor para Entertainment Analysis and Development, el equipo que está llevando a cabo esta cuarta entrega de la mítica serie de *Metroid*, que por el momento no tiene título. Todas las consolas anteriores de Nintendo han tenido el honor de hospedar un juego *Metroid*. Pronto aparecerá en Japón una versión para la Game Boy Color, así que ya va siendo hora de que tengamos una para la N64.

Sobre cómo será el juego, tanto visualmente como en cuanto a jugabilidad, Shigeru no nos quiere dar ni la más mínima pista. Los tres primeros *Metroid* eran juegos de plataformas *scroll* en 2D. Estaban protagonizados por Samus Aran, la buscadora de tesoros con cuerpo "danone" a la que muy pronto veremos propinando patadas monumentales a Luigi en *Smash Bros*. La impactante versión para la SNES llamada *Super Metroid* fue considerada por muchos como uno de los mejores juegos nunca programados. Así que el listón está muy alto para las versiones venideras.

Cabe la posibilidad de que el juego reutilice el motor de *Zelda*. A finales del año pasado Shigeru dejó bien claro que le gustaría que los nuevos juegos de Nintendo utilizaran innovaciones previas, tal como el sistema de 3D de *Zelda*. Así se reducirían los tres años de desarrollo que están tardando la mayoría de los títulos importantes de la N64. Si éste fuera el caso, entonces podemos estar seguros de que gozaremos de los entornos futuristas de *Metroid* en 3D, junto con las armas enormes y la mismísima Mother Brain dentro de un año. Estamos todos deseosos de que llegue… ¡ya!



Es un juego de plataformas. Pero no tal y como los entendemos hoy en día. Metroid fue, sin sombra de duda, uno de los mejores juegos que jamás se habían creado.



Se mantendrá la posibilidad de fabricar tu propio traje.

LOS MÁS VENDIDOS

1. BEETLE ADVENTURE RACING
2. MARIO PARTY
3. FIFA 99
4. SOUTH PARK
5. ZELDA 64
6. TUROK 2
7. QUAKE
8. MISSION: IMPOSSIBLE
9. NBA LIVE 99
10. V-RALLY

Fuente: Centro Mail
Tel. 902 17 18 19



Muy pronto, ISS'99

Konami casi tiene listo el Jikkyou J-League Perfect Striker 2, que nosotros conoceremos bajo el título de ISS '99. El juego contendrá una opción nueva llamada "success mode" ("modo de éxito"), que te permite conducir a un solo jugador a lo largo de su carrera, desde su debut fuera de la liga hasta alcanzar la categoría de "internacional". Además, se incluirán nuevos movimientos, como aquel que sirve para evitar los placajes. Con un poco de suerte, las opciones de ligas mejorarán también. De momento, no nos han llegado noticias de un modo de alta resolución. En el próximo número te traeremos más detalles.

Ciudades

¿Alguien recuerda Sim City 64? No Sim City 2000, que sólo apareció en Japón, sino la versión para la 64DD, que comentamos en nuestro número 2. A diferencia de otras entregas de la serie, Sim City 64 pretendía utilizar gráficos 3D poligonales. Ahora acaba de confirmarse que saldrá a finales de este año, en formato de cartucho.

Un salto hacia el futuro

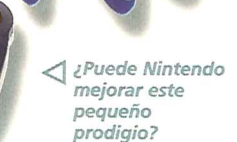
Nuestra estrella Shigeru nos abre el apetito con algunas de las cosas que están por llegar...

Teniendo en cuenta que la industria del videojuego está pasando por un periodo insoportable de obsesión por todo lo que tenga que ver con nuevas consolas, nos sorprendió encontrarnos con que Shigeru se había sumado a esta moda al hacer hace poco unas declaraciones.

Miyamoto ha confirmado que está enfrascado en el diseño del mando de la próxima consola de Nintendo. A diferencia de otros fabricantes de consolas, Nintendo siempre acierta a la primera. Y es que ellos no se basan sólo en la apariencia o en el número de botones que tiene.



El mando para la N64 se diseñó pensando en el juego *Mario 64*. Los botones C, Z y el stick analógico se crearon de forma que fuera fácil moverse por el mundo en 3D de *Mario*. Así que seguramente Shigeru ya tiene pensado el nuevo juego para la nueva consola.



Shigeru contiene la risa. En la foto no se ve, pero le estamos haciendo cosquillas.

¿Puede Nintendo mejorar este pequeño prodigio?

Sea como fuere, por ahora existe sólo sobre el papel. Nintendo no ha dado detalles sobre su nueva maravilla electrónica, y menos aún ha empezado a fabricar un prototipo. El nuevo pad será lo primero que tendrán listo, y no se presentará al público hasta que el equipo completo esté acabado. No esperamos que se anuncie nada hasta finales de año, y hasta entonces procuraremos evitar especulaciones sobre si habrá DVD o módem y cuántos polígonos podrá procesar.

Este boceto de la nueva consola fue dibujado por el dire. Nos ha obligado a publicarlo.

Lo que cuenta es que cuando Nintendo lo saque al mercado, saldrá de la mano del mejor equipo de desarrollo del mundo.

Pasión Zombi!

He aquí las primeras imágenes de Resident Evil para la N64

A estas alturas ya lo deben saber hasta en Las Hurdes: Capcom finalmente ha confirmado que habrá Resident Evil 2 para N64.

Si te preocupa el nombre de la compañía que lo firma, no temas. Aunque el juego toma muchos elementos del original para Playstation, también tendrá cosas propias.



Goza de las primeras imágenes de Resident Evil 64.

El tema de los 64 bits lo lleva Angel Studios, que amén de ser los que colaboraron con Factor 5 para crear el sonido *surround* de *Rogue Squadron*, son la primera compañía que intentará meter intros en un cartucho de N64. A tal efecto, utilizarán unas técnicas de compresión muy ingeniosas. Desde el punto de vista de la jugabilidad, habrán elementos propios de la N64, como minijuegos, la posibilidad de regular la intensidad (o sea, la violencia) del juego, un procesador de aleatoriedad que reubicará fortuitamente los ítems para así alargar la durabilidad, y un nuevo guión, que irá cambiando a medida que avances. El mes que viene te traeremos más noticias. ¿No te parece interesante? ¡Qué ingrato! Pues nada, sigue con tus manuales de jardinería.



Una secuencia de vídeo. Vienen los zombis y están algo hambrientos.

Nuestro héroe Leon se reúne con un tendero aterrorizado.





Llegó la hora del desquite

Los grandes éxitos de Nintendo 64, a un precio increíble

Ahora ya puedes ampliar tu colección de juegos de N64 sin dinamitar la caja fuerte de tu abuela (sí, la que hizo fortuna como traficante de armas y órganos): Nintendo España ha lanzado la serie Players Choice, que reúne títulos fabulosos al precio aproximado de 5.990 pesetas. La línea económica de la gran N se estrena con los siguientes cartuchos: *GoldenEye, Mario Kart 64, F1 Word Grand Prix, NBA Courtside, Wave Race 64, Pilotwings 64, Snowboards Kids, Lylat Wars* y *Waialae Country Club True Golf Classics*. Reconocerás los títulos Players Choice por su *packaging* plateado y la etiqueta amarilla.





Los títulos de la serie Players Choice pronto volverán a la lista de los más vendidos.



No te gastes la paga en un traje de faralaes. Mejor amplía tu catálogo de N64 con algún cartucho de éstos.







¿QUÉ SE CUECE EN LA INDUSTRIA?

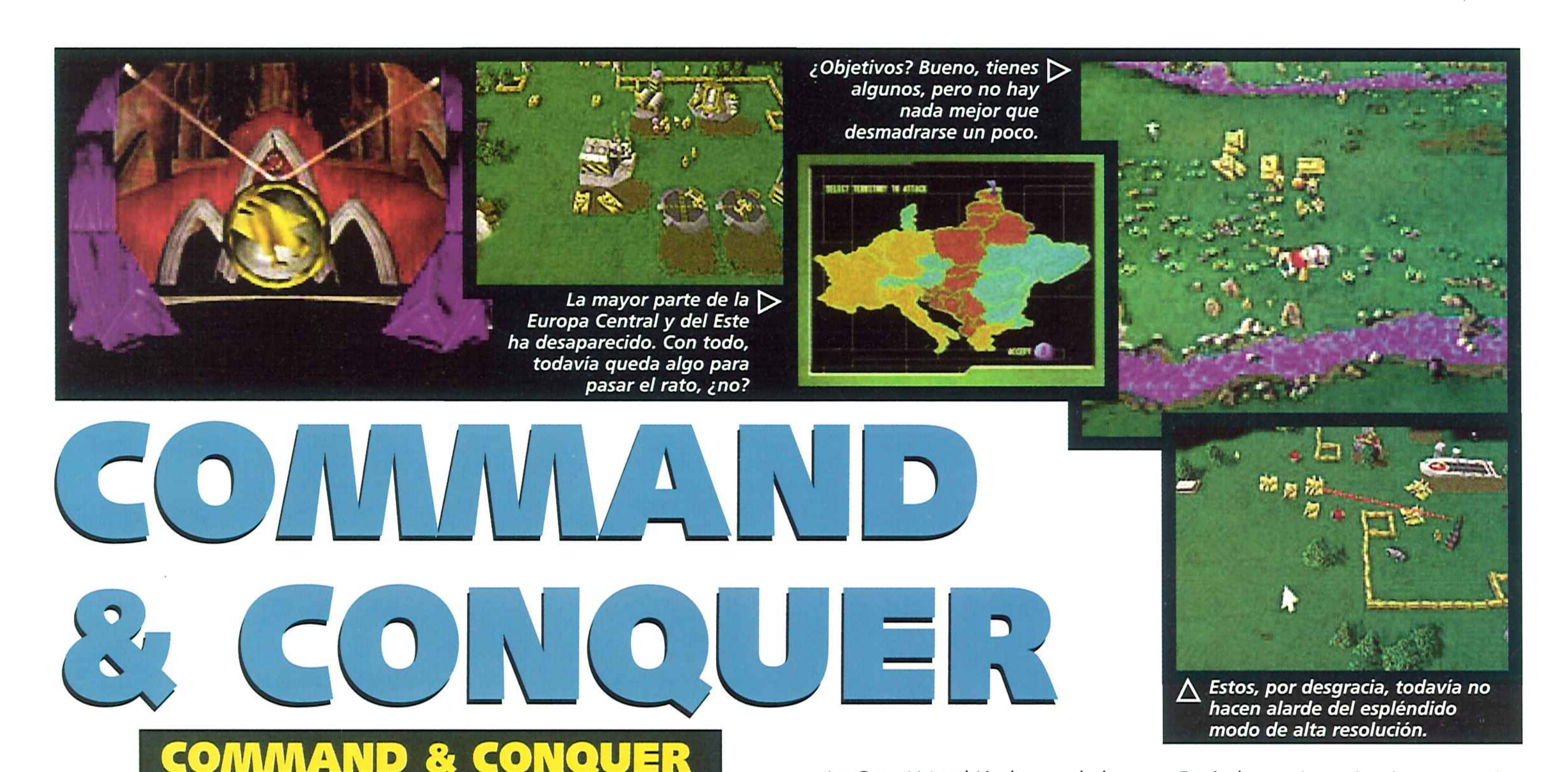
Ésta es la noticia del mes: Nintendo ha confirmado que trabaja en el proyecto de Metroid, en Kioto, pero sin Miyamoto. De hecho, la revelación es tan importante que la hemos colocado como titular principal de la sección Planet 64.

Por otra parte, se confirma que Hybrid Heaven utilizará el Expansion Pak. Konami es la primera empresa de desarrollo japonesa que reconoce que lo tiene en cuenta para uno de sus juegos. El juego incluirá una opción de alta resolución a pantalla completa, para que los que no dispongan de un pak de expansión también puedan jugar con esta estupenda odisea espacial gozando de la misma calidad del PC.



¿Alguien se acuerda de Jet Force Gemini? Los de Rare prometieron este juego para marzo, pero el lanzamiento se ha trasladado a septiembre. Publicaremos nuevas imágenes del juego justo después de la muestra E3 de Los Angeles.

Este mes, siguiendo los pasos de Robotech, tenemos a ODT, de Psygnosis. La empresa se ha metido hasta las orejas en un lodazal financiero. Incluso han sufrido un serio revés con su lanzamiento para PlayStation, por lo que de momento se ha paralizado el desarrollo para N64, al menos en un futuro próximo. En cuanto a ODT, no nos importa demasiado. Lo malo es que también nos perdemos su F1.



La mayor parte de la Europa Central y del Este ha desaparecido. Con todo, todavía queda algo para pasar el rato, ¿no?

¿Objetivos? Bueno, tienes algunos, pero no hay nada mejor que desmadrarse un poco.

Estos, por desgracia, todavía no hacen alarde del espléndido modo de alta resolución.

COMMAND & CONQUER

COMMAND & CONQUER			
NINTENDO	96M	1-4	Agosto

¿Estrategia en tiempo real? Justamente lo que el doctor nos había recomendado. Y las estrategias a tiempo real no son mucho mejores que el C&C original, pese al hecho de que ya tiene cuatro años y de que una tercera parte para PC está apuntando en el horizonte. Y mientras estas primeras imágenes nunca vistas revelan que el juego parece muuuy similar a la versión para PC, jugar es, de hecho, bastante diferente.

Como en el juego para PC, controlas uno de los dos poderes globales, la Westernised Global Defence Initiative (la Iniciativa de Defensa Global de Occidente), o (con un nombre horrible) la Eastern Brotherhood of NOD (la Hermandad de NOD de Oriente). Tienes que intentar azotar a tus oponentes haciendo uso de Tiberium, la super materia prima que lo impulsa todo, desde artillería antiaérea hasta tanques (y también proporciona una buena fuente de dinero, lo que te permite comprar soldados).

Pero el aspecto en el que Nintendo ha mejorado realmente el juego es en el traslado de control, que pasa del complicado ajuste del teclado en el PC a un joypad de nueve botones. De forma inteligente, cada botón C controla ahora una unidad diferente, con lo que es todavía más fácil acceder a los equipos individuales (en el PC, tenías que ser un doctor en matemáticas puras para ordenar a un grupo de soldados que se moviese cuatro pasos a la izquierda). Además, Z te da un acceso instantáneo a tus recursos, lo que significa que ahora el juego va muy deprisa. Pero, con 50 misiones jugables, no creas que lo vas a acabar pronto.

La Gran N también ha ayudado a los desarrolladores de Westwood en el departamento de sonido, hasta tal punto que la pareja ha acabado proponiendo unos avanzados mecanismos de compresión de sonido que permitirán que casi todo el diálogo en las versiones para PC y PlayStation sea llevado a buen puerto (en inglés, maldita la gracia). Tus superiores dan unos informes de la misión ultra largos antes de la partida, y después, durante las batallas, tu equipo de soldados ofrecen una resistencia al ejército que te hará saltar las lágrimas de emoción.

C&C nos ha parecido genial. Los desarrolladores, como es habitual, mantienen la boca cerrada, pero les hemos sonsacado con horrendas torturas que el juego saldrá en agosto.

Espéralo con impaciencia, pues es tan asombrosamente adictivo como siempre, y la compatibilidad con el Expansion pak significa que los mapas de la versión para PC, con todo lo *enooormes* que son, estarán completamente intactos.

Tendremos más noticias sobre *C&C* el próximos número.



El analógico hace de ratón a la perfección, con mejores resultados que el torpe D-Pad de la PlayStation.

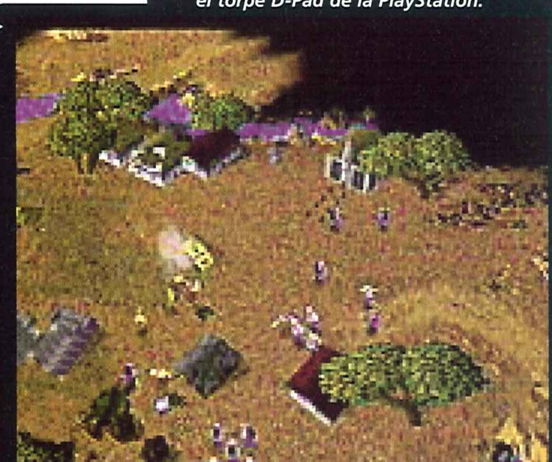


¡Las fuerzas de NOD y GDI libran una batalla a muerte! Hay montones de tanques y explosiones. ¡Genial!

La guerra de mentirijillas puede ser muy divertida. Especialmente cuando colocas algunos explosivos. Je, je.

"Voy a arrancarte tus malditos ojos de sapo y tu... er, ¿tienes la receta del gazpacho?







Encuentro mortal

CARMAGEDDON 64

INFOGRAMES /SCi	64M	1-2	Julio



Con 30 niveles, 23 vehículos para machacar a los zombis, 20 oponentes y 5 modos diferentes para 2 jugadores previstos para la versión acabada, Carmaggedon está casi a punto para su lanzamiento el mes que viene.

No nos iremos por las ramas: la última versión de *Carmaggedon* que hemos visto era, bueno, algo tosca. También hemos descubierto que unos dinosaurios ocupan ahora el lugar de los zombis que, inicialmente, iban a reemplazar a los seres humanos de la versión PC. Así que, en lugar de arrancarle los miembros a un no-muerto con un buen choque, podremos desangrar a un pariente lejano de las lagartijas. Además, hemos constatado que *Carmaggedon* contará con un exuberante modo de alta resolución (el juego va a ser compatible con el Expansión Pak). También habrá una opción "widescreen", para que los que no posean un Pak puedan jugar con toda la nitidez del mundo. Bonito detalle.

Todavía quedan algunas cosas que hacer, pero el juego tiene muchísimo potencial. No perderemos de vista a *Carmageddon* en las próximas semanas. De momento, aquí tenemos unas cuantas imágenes.



△ ¡23 vehículos diferentes para elegir! Aquí hay dos de ellos.

△ ¿Ves ese coche? Aplástalo hasta que explote. Muy bonito.

Los gráficos parecen bonitos y nítidos. Gracias a los 4MB de expansión, ¿eh? ▷

Es bastante rápido. Sólo un poco destartalado, eso es todo. ▽



△ Menudo pollo se ha armado aquí. Lo que se ha perdido Impacto TV...

Quake, aquí hay tomate

QUAKE II

ACTIVISION	128M	1-4	Septiembre

Con los desarrolladores id, responsables de la versión original para PC, teniendo que dar el visto bueno a absolutamente todo lo relacionado con Quake II antes de la conversión a la N64, los especialistas de Raster y los editores de Activision no tienen un respiro, y a nosotros no nos ha sido nada fácil apoderarnos de algunas imágenes nuevas del juego que promete ocupar el puesto de Turok 2 y GoldenEye en las listas de ventas a finales del próximo verano.

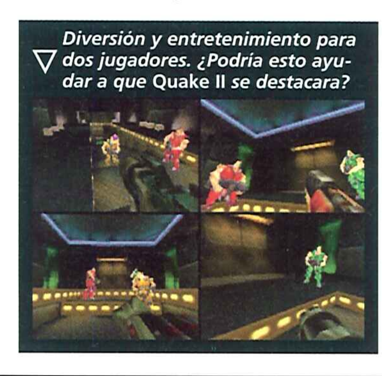
Pero esos problemas a nosotros no nos afectan para nada. Así que, utilizando una mezcla picante de espionaje y asesinato, logramos asegurarnos estas primeras imágenes en exclusiva del muy alardeado modo multijugador del juego. Y es aquí donde *Quake II* tendrá que ser más fuerte. Después de todo, el modo para un jugador es una conversión directa del PC, que dura tanto como una bengala. A pesar de la noticia de que la dificultad del juego será mayor, incluso los jugadores más normalillos de la N64 podrán pasárselo en un par de horas.

El modo multijugador presentará un número de palestras *deathmatch* específicas para la N64, pero también unos cuantos campos de batalla del PC. Habrá una gran variedad de modos de juego, incluyendo los equivalentes del Flag Mode de *Turok 2* y del License To Kill de *GoldenEye*, y también es bastante seguro que el juego acabe utilizando el Expansión Pak para acabar de rematar estas imágenes.

¿Un test de jugabilidad? Esperamos poder hacernos con una versión de *Quake II* a tiempo para el mes que viene...



▽ Diversión y entretenimiento para dos jugadores. ¿Podría esto ayudar a que Quake II se destacara?





"Buenos días. Me preguntaba si quería un poco de muerte... ▷

▽ Sentid el poder del tambor giratorio, so escoria.

▽ No esperes que los villanos de Quake sean tan inteligentes como los de GoldenEye. Ni de lejos.

CUENTA ATRÁS 64

日本製

¿Has visto mi faja por ahí?

De nuevo sumo. ¡O-Sumo 2 acaba de llegar!

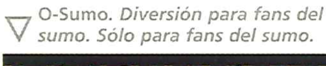
Sí, amiguitos. Es hora de luchar otra vez. Hombres muy gordos en pañales que se lo pasan de miedo. El desarrollador que mejores nombres ha encontrado para sus juegos, Bottom Up, lleva de vuelta estos enormes luchadores al salón de tu casa con O-Sumo 2.

De hecho, no exactamente al salón de tu casa, mejor al salón de la casa de tus amigos, para que si hay daños tu madre no te dé la vara a ti. Por si no entiendes lo que me pasa para dedicarme a alabar un juego de un deporte que sólo se practica en Japón y no tiene ningún éxito aquí, he de decirte que cuatro fotos defectuosas o un minireportaje en la televisión no hacen justicia al más espectacular de los deportes.

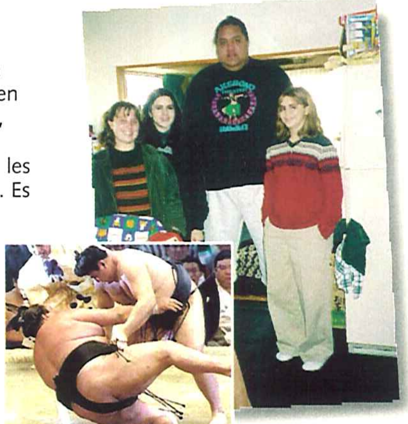
Si le prestas un poco más de atención, te darás cuenta que 1) estos tipos son muy altos, 2) son muy pesados, 3) se mueven sorprendentemente rápido, 4) tienen mirada de locos y 5) nunca, nunca, sonríen.

Desde luego, no ríen porque no les dejan, no porque no tengan ganas. Es la regla 236 del Rikishis Gurabuberutochukudaun, libro de cabecera de todos ellos, que prohibe tal muestra de frivolidad y los castiga con tres meses de obligación de hacer la colada de los pañales propios y ajenos.

En cualquier caso, lo que quiero decir es que es muy divertido. A ver: el mejor de todos se llama Akebono, mide 2 metros y pesa 232 kilos. Por su parte, Takanonami mide casi 2 metros y pesa 173 kilos. Konishiki se retiró hace poco y pesaba 275 kilos.

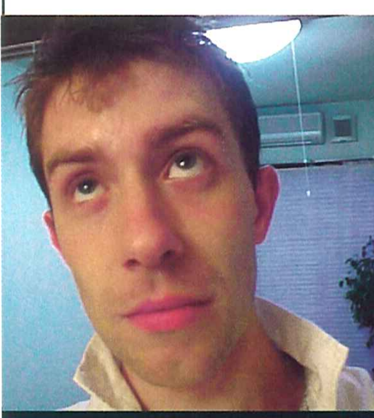

O-Sumo. *Diversión para fans del sumo. Sólo para fans del sumo.*




Hola, chavales. Si os alimentáis bien algún día seréis como yo.

¿Gordos? No lo dirías si estuvieses en este país. Te machacan de un golpe.

Es una pena que Chiyotaikai (uno de los mejores) no aparezca en *O-Sumo 2*. De todos modos, puedes fabricarlo tú gracias al muy mejorado modo de editar nuevos personajes. Todo esto significa que, aunque nada funcione en el planeta, por lo menos tienes el sumo. ¡Genial!



MADE IN JAPAN

Este mes, Max sigue con su obsesión por el sumo. Las malas noticias son que Max deja Japón, se va a los Estados Unidos y nos deja. El mes que viene, algo nuevo. Snif.

Fanzine peligroso

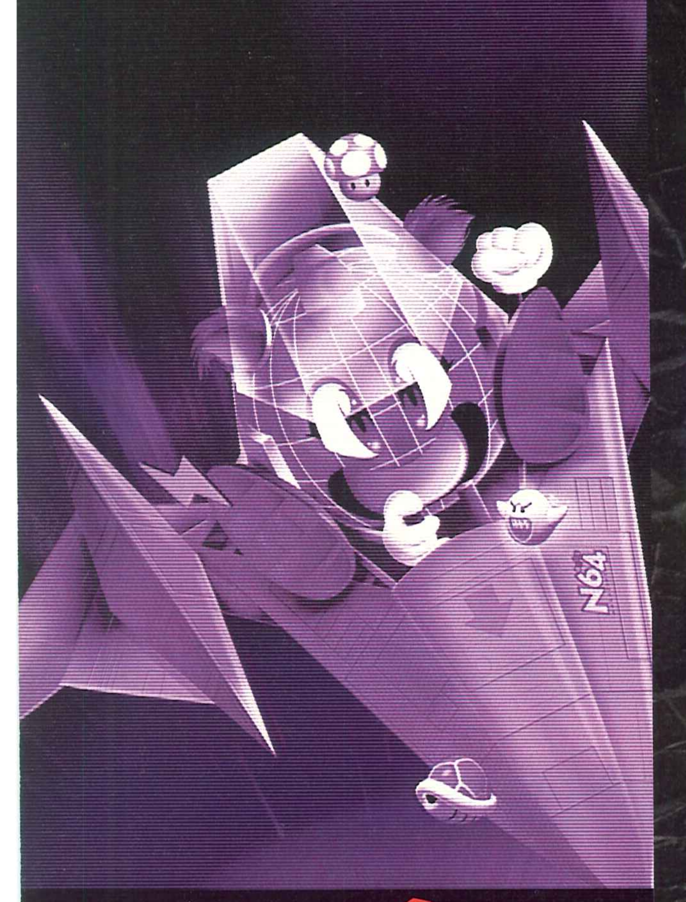
No hay nada mejor que un poco de imaginación, pero una mujer japonesa de 32 años se pasó un poco y causó el enojo de Nintendo. Su fanzine de Pikachu no era un recuento de las aventuras del ser amarillo, sino un detallado listado de sus correrías nocturnas. No hace falta decir que a Nintendo no le impresionó nada que su Pokémon favorito tuviese una vida licenciosa y fuese amigo de hombres y mujeres de mala fama. Lo malo es que se le confiscó su colección Pokémon y Nintendo declaró que ella había "violado las leyes de copyright y destrozado los sueños de los niños". Mal negocio. Sobre todo para Pikachu.

Se acabó

Imagineer Interactive ha decidido dejar de hacer juegos para la N64 a no ser que estén convencidos de tener un superéxito en sus manos. De ahora en adelante, se van a concentrar en producir juegos educativos e interactivos.



La compañía pretende rehacer sus finanzas tras los desastrosísimos resultados económicos del último ejercicio. Su plan es hacer conversiones fáciles de títulos exitosos, seguir con la Game Boy y sólo hacer algo para la N64 si va a ser genial.



VISIÓN DE FUTURO

Desciframos las claves ocultas de los grandes lanzamientos para 64





TODAVIA QUIERES MÁS?

Pues no hay más. ¡Oye, no te rebotes, eh!







"Buenos días. ¿Cómo estamos hoy?" "Pues no muy bien, la verdad, hoy creo estar más muerto que vivo, no sé cómo explicarme."



Seguro que va a pillar un resfriado. A quién se le ocurre salir sin una triste camisa.

Cuando empiezas la partida, puedes ver esa iglesia a lo lejos, al igual que la Death Mountain de Zelda.

Podrás personalizar la cámara a tu gusto.

Sangre a raudales.

SHAD

Hay peligros por todos lados. Ese fango puede matarte.

¿Será un jefe? ¿O quizá es sólo una estatua?





Los enemigos pululan a sus anchas: hay un montón, y todos son de lo más grotesco que te puedes imaginar. Más o menos como el director.

A tiza! Vaya verano más movidito nos espera; tienen que llegar Jet Force Gemini, Hybrid Heaven, F1 WPG II... y, por supuesto, Shadowman. Se perfila ya como uno de los mejores juegos de 1999, y en el cuartel general de Iguana UK están trabajando a toda pastilla para que llegue a tiempo a las tiendas.

En un esfuerzo periodístico desproporcionado sin precedentes, nos dedicaremos a difundir las últimas noticias desde Acclaim cada mes, hablando con los desarrolladores y controlando en todo momento los avances del juego. ¿Te parece esto periodismo de investigación?

Lo primero que hemos de destacar es que se han producido algunos cambios desde la última vez que vimos el juego, en la Investigación Especial del número anterior. Pero tranquilo, que los cambios son para mejor. En la versión del juego para PC (seguro que la recordarás) hay un montón de discursitos, pero las restricciones de memoria del cartucho de la N64 obligaban a convertir todos los diálogos en texto escrito. Pues bien, los de Iguana UK, siempre dispuestos a dar lo mejor de sí mismos en cada juego, han tomado la valiente decisión de utilizar un cartucho de 256 Mb, en lugar del habitual de 128 Mb, para poder incluir todos los diálogos. Con un poco de suerte, tendremos las conversaciones audibles en inglés con subtítulos en castellano. Por lo tanto, el tamaño de *Shadowman* es igualito que el de *Zelda*. Puede que esta sea la razón de su retraso, ya que su lanzamiento estaba previsto para esta primavera, pero creo que todos estaremos de acuerdo en que ese tiempo extra de espera merecerá la pena.

Sobre todo porque el resto del juego sigue basándose en esa súper adictiva mezcla de resolución de puzzles, aventuras no lineales, interacción de personajes y combates megahipersangrientos. Recordemos que la trama es más o menos la siguiente: la princesa del vudú Nettie le ha encargado a Mike LeRoi (el Shadowman) que dé caza a los Cinco, un grupo de muertos vivientes asesinos en serie, y que destruya a su jefe, el infernal Legion. Parece fácil, pero ten en cuenta que puedes pasar de Liveside (el lado de la vida) como Mike a Deadside (el lado de la muerte), una versión oscura de nuestro mundo, en el pellejo de Shadowman. Las zonas de juego son enormes, y obligan a realizar una exploración a fondo tipo *Zelda*. El equipamiento que encuentras a medida que avanzas te permite volver a niveles que ya has visitado antes y acceder a nuevas zonas también muy extensas.

El centro de Deadside es el altísimo Asylum, hogar de Legion y portal que conduce a los escondrijos en Liveside de los Cinco, cuya caracterización se basa en diversos villanos tanto de la vida real como de la literatura o el cine (de hecho, los de Iguana utilizaron un archivo real del FBI en el proceso creativo que contenía detalles de procedimientos forenses y perfiles de asesinos en serie encarcelados).

Tal y como demuestran estas capturas nuevas, *Shadowman* es un juego capaz de poner los pelos de punta a cualquiera, y parece que cumplirá las expectativas que se crearon a su alrededor en la feria de muestras de la ECTS del año pasado. No te pierdas el reportaje del mes que viene si quieres seguir informado...

DURABILIDAD *Las zonas de juego de Shadowman son enormes, y exigen un buen trabajo de exploración al estilo de Zelda.*



Tras una dura noche de marcha, el dire suele aparecer por la oficina tambaleándose de esta guisa. Aunque, la verdad sea dicha, cuando llega sereno tiene más o menos la misma pinta.

Shadowman	
NSC/ACCLAIM/IGUANA UK	
Verano	1
Precio no disponible	

OWMAN
un tipo con mala sombra

EN LA OSCURIDAD

Shadowman, como bien sabes, y como corresponde a un juego tan oscuro y perturbador, está repleto de momentos alucinantes y de personajes maravillosamente grotescos. A partir de ahora, cada prestaremos atención a estos y otros elementos del juego pero, para que te vayas haciendo una idea, sigue leyendo...

SCHISMS

Vaya puntazo. En realidad son unos portales que conducen de Asylum a Liveside, y tienen forma de torsos podridos. Para activarlos, debes abrir la caja torácica con un Retractor (como los bisturíes que usan los cirujanos); a continuación, la ancha herida te abducirá para transportarte a tu destino. Para partirse el pecho de risa.





JAUNTY

Es uno de tus dos aliados, vigila las puertas del Asylum, la elevada guarida de Legion, y es una buena fuente de consejos. Puedes encontrarlo tanto en Liveside como en Deadside; en Liveside toma la apariencia de un irlandés, pero en Deadside se disfraza de enorme serpiente con cara de calavera tocada con un sombrero. No vemos la relación por ningún lado.

CONTINUARÁ... Cada mes te pondremos al día de los avances de *Shadowman*.

DESLUMBRANTES IMÁGENES DEL TÍTULO DE CARRERAS DE PHANTOM MENACE



△ ¿Ves el contador de frames en la parte baja de la derecha? 26 no está nada mal.

Estos tramos son idénticos a los de la peli. ▽



△ Una especie de ciudad en las nubes repleta de carreteras con cápsulas flotantes.



△ Casi todas las carreras transcurren por el exterior, pero también hay alguna a cubierto.

△ Esas cápsulas compiten bajo cualquier condición climática. Un poco de lluvia no les frena lo más mínimo.



△ El rayo de energía lila sirve para mantener unidos a los dos motores.



Star Wars Episode 1: Racer	
LUCASARTS	
Junio	1-2
Precio no disponible	

STAR WARS

Como sabe todo aquél que viva en este mundo, Star Wars es un gran negocio. Enorme. La nueva película sobre el Episodio 1, Phantom Menace, seguro que batirá todos los récords imaginables, ya que hay toda una nueva generación de fans de la saga que deberá luchar por un espacio en las colas de los cines con los seguidores más granaditos que todavía recuerdan la trilogía original.

Por lo tanto, cualquier juego de *Star Wars* que esté a la venta en el momento del estreno de *Phantom Menace* (el pasado 19 de mayo en los Estados Unidos), también tiene el éxito garantizado. Y si además el juego es tan espectacular como *Episode 1: Racer*, pues todavía más.

Episode 1: Racer es el primero de los tres juegos inspirados en la nueva película (se supone que los otros serán un *shoot 'em up* y, aunque parezca extraño, un juego de rol a cargo de Square) y se inspira en una de las primeras escenas de Phantom Menace en la que se lleva a cabo una competición de cápsulas organizada por Jabba the Hutt. Estos vehículos son muy rápidos y la acción frenética, por lo que las únicas criaturas que pueden entrar son alienígenas de reacciones supersónicas. Excepto un participante, un jovencito

DURABILIDAD Puedes elegir entre ocho personajes, y cada uno cuenta con su propio vehículo.

de nombre Anakin Skywalker. Como ya sabrán los seguidores de la saga, Anakin no es un niño cualquiera, ya que, con el paso de los años, se convertirá en Darth Vader, el asmático azote de la alianza rebelde.

Los vehículos-cápsula no se parecen en nada a los que puedes encontrar, por poner un ejemplo, en *Wipeout 64* o *F-Zero X*. Su diseño consiste en una pequeña cabina para alojar al piloto a cuyos lados se montan dos potentísimos motores. A medida que las desvencijadas naves rebotan en las



△ Los vehículos son la mar de extraños y pueden realizar piruetas increíbles.





△ *Invierte tus ganancias en repuestos para mejorar tu motor.*

Joven Skywalker, aléjate de las paredes del cañón. ▽

△ *La verdad es que su aspecto es realmente impresionante.*

△ *Este es Anakin. Pronto te sentirás atraído por el Lado Oscuro, hijo mío...* ▷

Para triunfar, debes completar el modo de entrenamiento hasta el final.

Vaya una franquicia

Si te remontas a finales de los años setenta, seguro que recordarás que en aquella época no había ni una sola habitación sin algún monigote de Star Wars; un simpático C3PO, un intrépido Luke, un tétrico Darth Vader o un macho machote como Han Solo. Ahora que está a punto de empezar una nueva década, tenemos nueva película y la oportunidad de ampliar la colección con otros personajes, muchos de los cuales aparecerán por primera vez en Episode 1: Racer.

Entre los ocho personajes iniciales tenemos a Ebe Endocott (un alien gordo con cola), Gasgano (una criatura con cuatro brazos y cuello de jirafa) y Elan Mak (un ser insectoide). También aparecen Fud Sang, Mawhonic, Aldar Beedo, Boles Roor, Clergg, Holdfast, Neva Kee y Wan Sandage. Parece la lista de invitados a un simposio de ciencia ficción, pero seguro que en verano estos nombres ya nos resultarán de los más familiares.



Esta escena viene directa de la película. ¡Qué nervios! ▽

△ *Yo nunca me mezclaría con tipos de esa calaña.*

EPISODE 1: RACER

la cápsula a toda pastilla



◁ *Es auténtico Star Wars. Cualquiera de estas imágenes nos evoca sin remisión tantas aventuras...*

curvas, la cabina oscila peligrosamente por detrás y provoca unos mareos de órdago. Si cualquiera de los dos motores se sobrecalienta, la nave empezará a girar sin control, y al final, cuando colisione contra uno de los muros laterales, se convertirá en una bola de fuego.

Los circuitos están esparcidos por ocho mundos, y cada uno cuenta con tres "variaciones" diferentes. Todas las carreras son larguísimas, pues las cápsulas se desplazan a gran velocidad, y puedes acortar por infinidad de atajos. Puedes elegir entre ocho personajes diferentes, aunque a medida que vas superando los diversos torneos consigues acceso a 13 pilotos secretos. Cada uno conduce su propia vehículo, vehículo que puedes mejorar de diversas formas entre carrera y carrera.

El aspecto de *Episode 1: Racer* es lo bastante peculiar como para destacar entre todos los juegos de carreras que hay ahora mismo en el entorno de la N64; pero gracias a esa imprescindible licencia de *Star Wars*, a unos gráficos de alta resolución que quitan el hipo y a las muestras de sonido que se han embutido en el cartucho de 256M, seguro que este título arrasará cuando se lance a la vez que la película el próximo verano. Esperemos que los de LucasArts consigan mantener la misma velocidad de *frames* del modo de prueba en el juego principal. El mes que viene seguiremos informando.

CONTINUARÁ... Seguiremos muy de cerca las evoluciones de *Racer* en el próximo número.

Conker's Pocket Tales

Editor: Nintendo **Enlace:** No **Color:** Si **Disponible:** Julio

Conker's Pocket Tales es una versión en miniatura de su hermano mayor para N64 que ha desaparecido en combate, y cuyo protagonista es la famosa ardilla de Diddy Kong Racing.

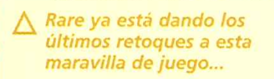
La voluptuosa Berri, una animalita encantadora de una especie indeterminada, está preparando una fiesta sorpresa de aniversario para Conker, el único roedor que le gusta de verdad. Pero cuando saca el pastel sorpresa, de dentro sale el gigante Evil Acorn, destroza todos los regalos y rapta a Berri para llevársela a su madriguera de bellotas. La labor de Conker consiste en arreglar semejante desaguisado.

Dejando aparte lo horripilante de la trama, *Conker's Pocket Tales* debería ser algo especial. Rare no hace las cosas a medias, eso lo sabemos todos, y este enorme juego de rol al estilo de *Zelda*, ambientado en diversas localizaciones, desde las pirámides a poblados fantasma del Salvaje Oeste, tiene toda la pinta de convertirse en una compra esencial. El mes que viene te ofreceremos un análisis.





Algunos escenarios son realmente estupendos.



Rare ya está dando los últimos retoques a esta maravilla de juego...



... pero no sé si podremos esperar. Nos corroe la impaciencia.

"Hola, soy Isabel. ¿Os gusta el gres de mi pisito?" Nuestro reino por una granada...

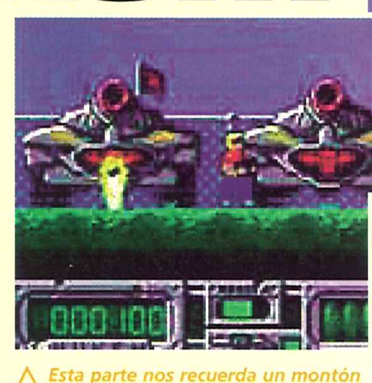
Duke Nukem

Editor: GT **Enlace:** No **Disponible:** Verano

Duke ha vuelto! ¡Por fin! Como es su primera aparición para la Game Boy Color pretende impresionar, y hemos de decir que su nuevo shoot 'em up de plataformas tiene un aspecto muy esperanzador. El juego, que se desarrolla a lo largo de 16 niveles, nos presenta a un Duke achaparrado y de dibujos animados, y a un montón de alienígenas puercoides. Al contrario que el Duke de *Zero Hour* para N64, el de la Game Boy puede realizar un salto acrobático hacia atrás para escapar de las garras de los malvados mutantes; al ser un juego que sigue la tradición de títulos como *Contra* o *Kurrican*, la agilidad juega un papel mucho más importante en esta ocasión que en todas las aventuras anteriores de Duke Nukem.



Por lo que se refiere a los gráficos, el juego presenta una imagen nítida y clara, y eso siempre está bien. No queda muy claro el estado de las reservas de Duke que se ve en el fondo de la pantalla, pero la verdad es que un tipo duro tiene que almacenar su munición en alguna parte, ¿no?



Esta parte nos recuerda un montón a la máquina arcade de Green Beret.



Un gran jefe verde. Será cuestión de llenarle el cuerpo de plomo al estilo de Duke.

Puntuación cinco estrellas

5 — Un juego fantástico y absolutamente imprescindible.
4 — Se merece una oportunidad. Un título excelente.
3 — Tiene algunos defectillos, pero la diversión está casi asegurada.
2 — Bastante defectuoso; no vale la pena que te molestes.
1 — Lamentable. Huye como si de la peste se tratara.

NBA Jam



¿Cuántos juegos oficiales de la NBA hay? Ojalá los de la FIFA fueran tan generosos.



A ver si adivinas cuál de esos es Kobe Bryant. Ninguno, claro.

Editor: Acclaim **Precio:** 5.990 **Guardar:** Password **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí

Sospechamos que todos los sistemas de juegos modernos han contado con su propia versión de NBA Jam. Y la verdad es que la fórmula de un dos contra dos a velocidad vertiginosa ha demostrado, con sus movimientos relámpago y sus secretos escondidos, que es capaz de triunfar una y otra vez.

Ahora llega a la Game Boy Color, y nada más conectarlo uno se da cuenta de que es *NBA Jam* auténtico. No falta ni una de las pantallas de opciones arcade tradicionales, además de una selección de equipos y jugadores



reales y el sistema para guardar mediante contraseña. También se reproduce el sistema de control de tres botones, en el que la tecla de Start sirve para activar el turbo. Como tus dedos sean muy grandes lo vas a pasar mal.

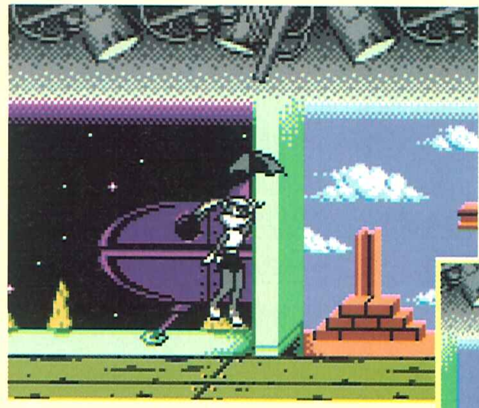
En la cancha, su jugabilidad es similar a la de otras versiones de *NBA Jam*; la acción se reduce a una sucesión de mates increíbles y poco más, ya que en defensa lo único que puedes hacer es martillear los botones sin ton ni son. Si tienes suerte, puede que recuperes el balón, pero lo más normal es que debas esperar hasta que el ordenador haga su mate antes de recuperar la posesión.

Si retocas la velocidad en el modo Juice, el juego es mucho más interesante, ya que es más fácil cometer errores. Entretenimiento alocado decente para un rato; la verdad es que no hay muchos juegos de baloncesto mejores para la Game Boy.

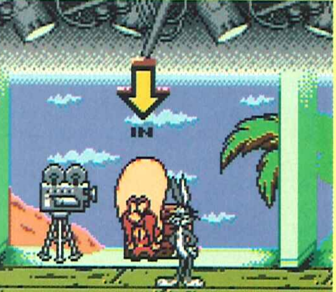
3

Bugs and Lola: Operation Carrots

Editor: Infogrames **Precio:** 4.990 ptas. **Guardar:** Password **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí



Aunque no lo parezca, esta es la habilidad especial de Lola. Pero además sabe imitar al conejo de Duracell y es capaz de limpiar toda la plata de su hogar en menos de una hora.



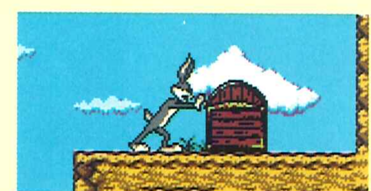
A Yosemite Sam se le hace la boca agua pensando en un buen filete de conejo. Con un poquito de salsa de arándanos (o algo por el estilo).

Deja de admirar tu propio reflejo y agarra esa zanahoria de una vez, presumida.

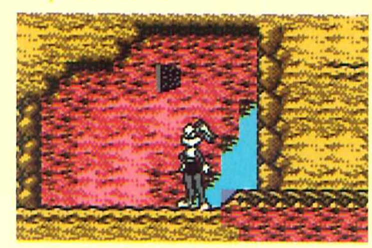
Para tu información, que sepas que la Lola del título es la media naranja de Bugs Bunny. O al menos eso es lo que hemos deducido. La verdad es que en los dibujos animados, Bugs nunca se muestra interesado por las chicas; quizá estamos equivocados y la relación es meramente platónica. Si es así, Lola, te pedimos perdón.

No obstante, en este juego de plataformas de dibujos animados, Lola juega un papel mínimo. Puedes cambiar entre los dos personajes siempre que quieras, pero Bugs es más grande y fuerte, y es capaz de cavar agujeros. Lola puede saltar más alto, pues lleva paraguas. Además también le gusta romper la crisma de los malos con un alfiler giratorio, para que quede claro que no es tan buena y cursi como parece a primera vista. Pero la verdad es que una vez en el ajo, sólo escogerás a Lola cuando no te quede más remedio, a menos que te guste disfrutar de las poses y mohínes que le gusta poner cada vez que dejas de tocar los controles (mira que es presumida).

Es bastante divertido, aunque no tan variado ni entretenido como Looney Tunes. Piolín también hace su acostumbrada aparición aunque, por más que lo intentamos, no conseguimos que Lola lo machacara con su alfiler giratorio. Puede que no sea la octava maravilla plataformera, pero a los incondicionales del conejo más famoso de la Warner Bros seguro que les encantará. Y eso es todo, amigos.



Sólo los masculinos biceps de Bugs pueden arrastrar ese enorme y pesado cofre.



Hay juegos de plataformas mejores, pero a los incondicionales del conejo de la suerte les gustará este.

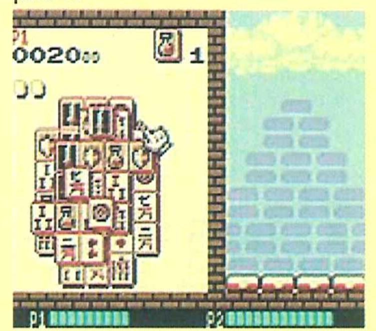
3

planet REVIEW

Shanghai Pocket

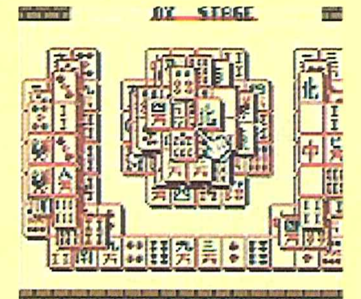
Editor: Sunsoft **Precio:** 4.990 **Guardar:** No **Enlace:** Sí **Color:** Sí **Disponible:** Sí

Es el tipo de juego que podría haber entretenido a Bruce Lee entre una sesión de palizas y la siguiente. Es una lástima que los Game Boy llegaran demasiado tarde para él.



¿Te imaginas la vida sin los juegos? Por imposible que parezca, hace algunos años la gente tenía que entretenerse como podía. A no ser que fueras Bruce Lee, la práctica de machacar cabezas no era del todo común. Limitaciones del pasado. En aquellos tiempos Shanghai Pocket hubiera evitado un montón de problemas. Las propiedades terapéuticas que se atribuyen a la práctica de unir símbolos orientales y a la contemplación de la desaparición de tejas de la pantalla hubieran calmado a los maestros de las artes marciales más violentos.
Hay tres variedades para escoger. La primera, Shanghai, consiste en descubrir contrarreloj las tejas que cubren las 12 tablas del horóscopo chino. La segunda y la tercera son en modo versus (contra el ordenador). Se llaman Hong Kong y Gold Rush. Consisten en una extraña experiencia: pequeñas caras de perro te miran desde arriba del tablero, las nubes sonríen y hacen llover. Ladrillos y tejas aparecen y desaparecen sin un orden evidente. Si juegas con un amigo, al menos podrás compartir el desconcierto con él.
Es ideal para jugar en el metro. Así, cuando consigas descubrir las reglas del juego, te sentirás infinitamente superior a los otros pasajeros.

4



Si no tienes una vista de lince te costará distinguir bien las tejas.



Para que el perro deje de mirarte, tienes que conseguir emparejar las tejas.

Nuestro favorito es el que encarna al Pipsy morado.

V-Rally





Lo verás pero no lo catarás. Qué lástima que no se pueda llegar al castillo.

Fíjate en estas rectas que parecen espagueti. Son las carreteras.

A simple vista parece que este juego no va a funcionar del todo en la pequeña pantalla, ¿verdad? Pues es cierto, aunque sólo a medias. La versión para la Game Boy de V-Rally ha perdido muchos de los detalles que convirtieron este título en el mejor juego de carreras para N64. En su descargo, hay que decir que la velocidad de la acción es tremenda y que cuenta con una interfaz la mar de sencilla.

La variedad de pistas y coches se ha reducido demasiado. El manejo, comparado con la versión N64, deja que desear. Los coches, en lugar de deslizarse por curvas cerradas, parece que van por un raíl fijo. Hay algunas situaciones esporádicas de peligro, donde tienes que esquivar una roca o algún coche. Pero en seguida vuelves a la monotonía de un paisaje algo monótono.

Los coches se mueven vigorosamente, sobre todo en la pantalla de selección, que parece ser la parte que se ha cuidado más. Le faltan más fondos, más pistas y otros detalles. Pero hubiera hecho falta más que eso para rescatar V-Rally de la medianía. Empezando por volver a diseñar desde el principio los códigos de juego y por crear coches que se pudieran controlar (en este aspecto, cualquier pequeña mejora hubiera sido buena).



Izquierda, derecha ... Es pan comido.

3

Legend of Zelda LINK'S AWAKENING



● LOCALIZACIÓN DE CONCHAS SECRETAS



Encontrar las 20 conchas que necesitas puede convertirse en una auténtica pesadilla. En realidad, la mayoría están bien a la vista, y además hay seis de más por si te dejas alguna. Pero si esta tarea te sobrepasa, aquí tienes unos cuantos consejos que no siguen un orden preestablecido. Para de leer AHORA mismo si no quieres acabar con la diversión.

Face Shrine
Sal de la Capilla de la Cara desde la sala de la esquina que conduce a los rápidos. El cofre del tesoro contiene una concha.

Face Shrine
Mueve una estatua en la Capilla de la Cara. Sigue los escalones para dar con una concha.

Ghost's House
Cuando devuelvas el fantasma a su tumba, busca bajo una maceta de su casa.

Kanalet Castle
Cuando tengas el gallo, vuela sobre el gran foso que hay al sur del castillo.

Mabe Village
Escarba en la caseta del perro que hay al lado de la casa de Madame Meowmeow.

Mabe Village
Está escondida en el cuadrado de arbustos de la pantalla que hay bajo la tienda.

Martha's Bay
Bajo el arbusto de la isla que hay al sur de la Bahía de Martha.

Martha's Bay
Corta un arbusto cruzando la bahía desde la estatua de la sirena.

Martha's Bay
Escarba cerca de la señal del búho que hay al noreste de la estatua de la sirena.

Mysterious Forest
Utiliza el Brazalete Poderoso para llegar a la concha que hay en la parte sur del bosque.

Near Key Cavern
En la isla que hay al lado de la Cueva de la Llave.

Near Key Cavern
Carga el árbol que hay al lado de la cabina de teléfonos que hay al oeste de la Cueva de la Llave.

Richard's Villa
En el lado izquierdo del pasillo secreto.

Seashell Shrine
Ve hacia la capilla cuando tengas cinco conchas para recoger un regalo.

Seashell Shrine
Ve a la capilla cuando tengas diez conchas para recoger otro regalo.

Tail Cave
Atraviesa como una bomba un muro roto para dar con la concha que hay al otro lado.

Tail Cave
Carga de Pegasus el árbol que hay al oeste de la Cueva Tail.

Tal Tal Mountains
Al final del entramado de cuevas laberínticas.

Tal Tal Mountains
Recoge una roca al cruzar el puente que hay al este del huevo.

Turtle Rock
Déjate caer por el foso oeste que hay en la sala de Hinox para aterrizar sobre una cornisa. Ve hacia el norte y darás con una concha en un cofre del tesoro.

Ukuku Prairie
Después de derrotar a los Moblins en la pantalla de las piedras suaves, recoge una roca y descubrirás una concha.

Ukuku Prairie
Una X marca el lugar hacia el norte de la Cueva de la Llave.

Ukuku Prairie
Corta el arbusto que hay al este de la Capilla de la concha.

Ukuku Prairie
Ve hacia el claro que hay al lado de la tumba del fantasma y escarba en el hueco que está rodeado de plantas.

Ukuku Prairie
En la meseta que hay al este de la Caverna de la Llave, escarba cerca de la señal del búho.

Yarna Desert
Levanta el pedrusco que hay en la cornisa este del Desierto Yarna.

● ROBA EN LA TIENDA

Recoge un ítem, pero en lugar de llevarlo al mostrador y pagar por él, corre en círculos alrededor del dependiente hasta que mire en la dirección contraria; después sal corriendo por la puerta. Sin embargo, después de esto todo el mundo te llamará Ladrón, y si el dependiente te vuelve a ver, te exterminará con un rayo de muerte.

● APRENDE EL SECRETO PARA ENTRAR EN LA MAZMORRA DE COLOR

Encontrar la nueva mazmorra en la versión en color de Zelda puede ser complicado, ya que no aparece como una parte de la historia del juego. Cuando hayas encontrado las Botas Pegasus, viaja a la biblioteca que hay en las afueras del Poblado Mabe para que aparezca un libro, que está fuera de tu alcance en una estantería muy alta. Si golpeas las estanterías el libro, caerá al suelo y ahí podrás descubrir el modo de acceder al nivel nuevo.





Hicimos una *preview* a fondo de *Zero Hour* en el número 16.



△ Esta monstruosidad giratoria aparece justo antes de que te traslades al Salvaje Oeste.



◁ Cuando estudié la época victoriana en historia no recuerdo que hablaran de zombis.

Sólo a un loco se le ocurriría darle la espalda a Duke. Por muchas razones. ▽

Duke Nukem: Zero Hour			
NSC/GT			
No disponible	128M	1-4	Expansion Pak
	Controller Pak	~~Memoria en cartucho~~	Rumble Pak
Precio no disponible			

Tu cara, tu trasero... ¿Cuál es la diferencia?

DUKE NU ZERO

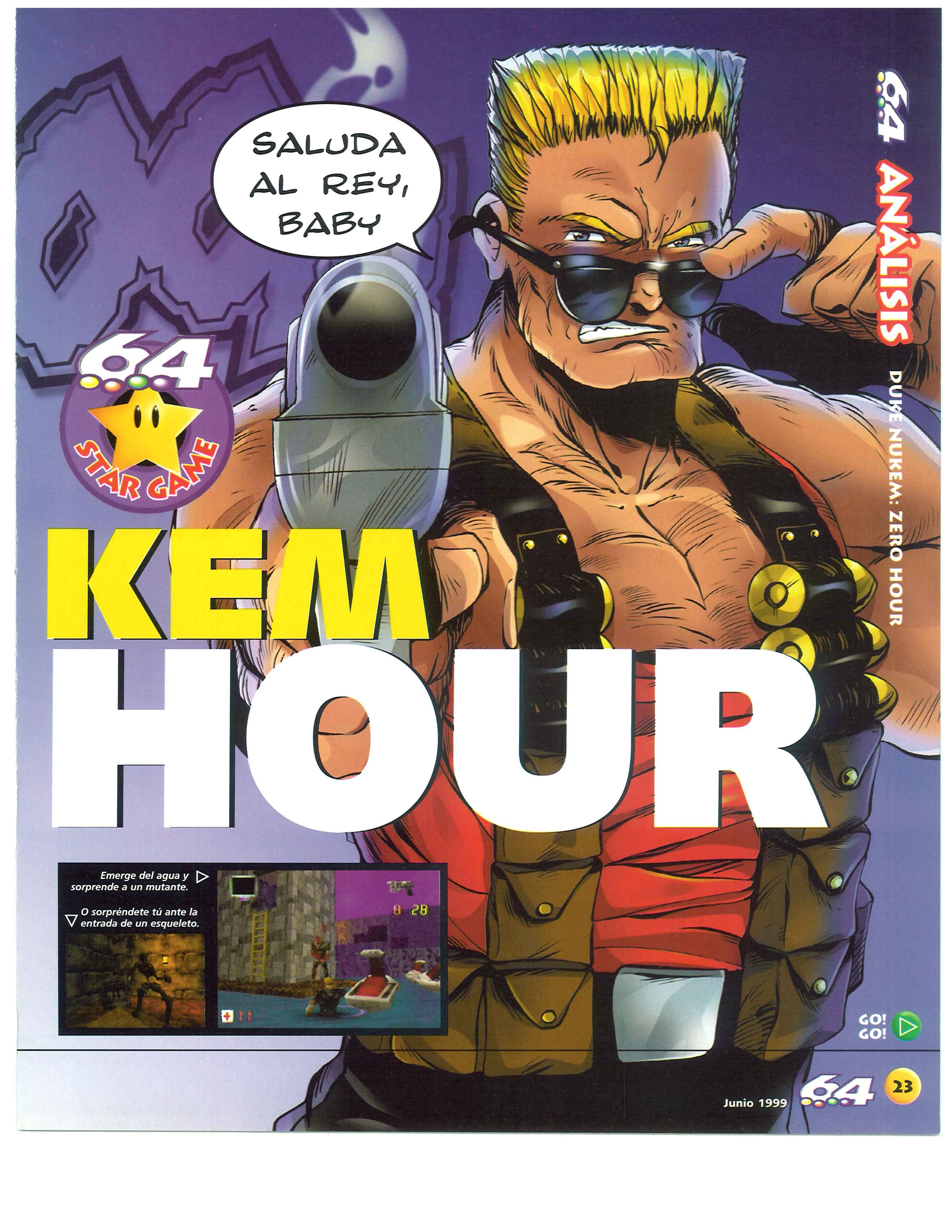
Si alguna vez alguien te ha dicho "Chúpate esa" antes de hacerte picadillo con una recortada, o un tipo ha esparcido tus intestinos por el suelo al grito de "*All Hail to the king, baby*" ("Inclínate ante el Rey, baby"), eso quiere decir que has podido ver en acción al mismísimo Duke Nukem.

La última vez que vimos a Duke fue en la estupenda conversión del *shoot 'em up* en primera persona para PC *Duke Nukem 3D*. Los mutantes a los que pateó el trasero tienen un nuevo plan con el que pretenden viajar en el tiempo para acabar con la especie humana, por lo que Duke se pegará a su sombra una vez más, se introducirá en el túnel del tiempo y se dedicará a dar caña a diestro y siniestro.

Pero esta vez la empresa de desarrollo Eurocom ha decidido pasar del modo en primera persona que siempre ha definido a la leyenda de Duke y apostar por un enfoque en tercera persona. Si ya has visto el pobre resultado de esta decisión en *Duke Nukem: Time to Kill* en la PlayStation no debes preocuparte lo más mínimo, ya que *Zero Hour* se ha estudiado a fondo el libro con las normas de los *shoot 'em up* y se ha aprendido bien la lección. Sigue leyendo...



△ Bienvenido a la escuela de los golpetazos, los puñetazos y los disparos.



Emerge del agua y sorprende a un mutante.

O sorpréndete tú ante la entrada de un esqueleto.

GO! GO!

MIRA QUE SOY GUAPO
En el primer *Duke Nukem*, había momentos en que podías ver a los vigilantes apostados desde el punto de vista de las cámaras CCTV. La idea se repite en *Zero Hour*; sólo tienes que pegar la cara de Duke en uno de los ordenadores y podrá fisgonear a través de las cámaras de seguridad de un nivel para dar con el camino que piensa seguir y con los vigilantes que se va a encontrar. No es tan bueno como esperábamos (no siempre puedes mover las cámaras con libertad, y a veces resulta difícil discernir a qué parte del nivel estás mirando), pero se trata de una idea que se agradece.



TEMBLAD, TEMBLAD MALDITOS

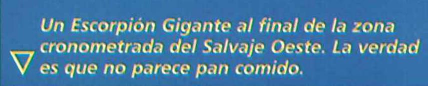


Si *Zero Hour* decepciona en algún aspecto es, sin duda, en la escasa selección de malos, una lacra que, de hecho, ya arrastra desde la entrega anterior. El primer tercio del juego está ocupado casi en exclusiva por marranos, alienígenas verdes escuchimizados y poco más, y en el resto de zonas aparecen los mismos personajes pero vestidos de forma *algo* diferente. Como siempre, hay una sorpresa extraña, una criatura que aparece en los pasillos claustrofóbicos del nivel del "Titanic"; un rastro de sangre y cadáveres te conduce a una especie de insectoide de talla humana que te lanza chorros de gas de venenoso a la cara. Pero por norma general, te pasarás todo el rato apuntando a los mismos de siempre. No obstante, mención aparte merecen las criaturas que tanto se parecen al bicho de Alien, ya que se arrastran hacia ti con sus horribles patas delgadas y te obligan a despilfarrar munición sin ton ni son presa del pánico.

Ese trío parece dispuesto a atormentarte con algún bolero de los Panchos.

Cuando alcances a este alienígena del láser ya habrás visto más sangre que un cirujano coronario.

Los súper cerebros verdes te dejan como borracho y la pantalla se vuelve gelatinosa.



Un Escorpión Gigante al final de la zona cronometrada del Salvaje Oeste. La verdad es que no parece pan comido.



Venga,





ES LA HORA DE MATAR



1 *Nada más empezar te disparan desde unos nidos de armas. Con una buena granada, todo solucionado. ¡Estupendo!*



2 *Desciende por una rejilla y entra en unos túneles tenebrosos en los que se oyen unos sonidos que ponen los pelos de punta.*



3 *Después de derramar algo de sangre encontrarás este interruptor. No toques las chispas de electricidad.*

el arsenal está listo



Después de que en *Turok* apareciera un arsenal capaz por sí solo de despachar a todo un mundo, cualquier *shoot 'em up* que se precie debe presentar una lista de armas devastadoras de órdago, y *Duke Nukem* ha aprendido bien la lección del cazadinosaurios. Se incluyen todos los artilugios de las aventuras previas de Duke (como, por ejemplo, las estupendas bombas tropezón, que dejan una estela láser a lo largo de un pasillo y explotan si el rayo de luz se rompe), además del arsenal típico de un *shoot 'em up* (el rifle con mira), y algunas novedades sorprendentes. Ni se te ocurra perderte el Gran Armatoste Nuclear, que lanza una bola de luz centelleante contra su objetivo antes de succionar energía de todo el entorno y estallar con una explosión de luz cegadora. Increíble.

△ *Una enorme arma alienígena azul. Ideal para matar a los enemigos.*

◁ *Un paso más y tu cuerpo se desmembrará por completo.*

◁ *GoldenEye popularizó el Rifle con Mira, pero Zero Hour lo eleva a la categoría de mito. ¡Fuera esa cabeza!*

El Nivel 2 se desarrolla en unos túneles subterráneos claustrofóbicos y, a su lado, el Nivel 1 es como una tarde soleada de domingo en el campo con los amigos. Aquí aparecen unos cuantos malos nuevos, entre los que se incluyen esos bichos jadeantes de cabezas enormes. Por favor, intenta no chillar demasiado.

DIOS SALVE AL REY, BABY

La cantidad de expresiones malsonantes que emplea Duke puede desconcertar a los oídos más educados. Por eso, incluimos en esta guía una pequeña explicación de la jerga Duke más habitual.

"¡Wooooahhh, Mama!"
"Cuánto lo siento. Ésa manera de morir es sumamente violenta."

"Les voy a hacer un boquete más"
"Gracias a mi pericia con el arma esos desagradables interfectos van a gozar de un orificio más en su cuerpo."

"Vaya, ¿te ha dolido?"
Lamento que esa purulenta herida que le he abierto le esté produciendo tanto dolor."

"Lo siento, ¿he roto tu concentración?"
"¿Es que quizá le distrae el lamentable hecho de que haya separado su cabeza de los hombros?"

"¡Aaaaaaarrgghh!"
"Temo que al precipitarme en el vacío desde esta altura mi cuerpo vaya a resentirse."

4



4 El interruptor abre una puerta que conduce a una estancia inundada. ¡Nada para salvar el pellejo!

6 Ese ventilador gigante bloquea el paso a la llave siguiente, así que vuélalo con una granada.

6





5

5 Siempre habrá alguien que intente pararte. Muy pronto se dará cuenta del error que ha cometido.

7

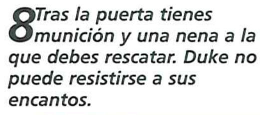


7 Esas armas que cuelgan del techo son la mar de problemáticas. Hasta el momento en que las vuelas por los aires, claro está.

9



8 Tras la puerta tienes munición y una nena a la que debes rescatar. Duke no puede resistirse a sus encantos.



8



9 Más adelante te encuentras con los espeluznantes alienígenas arácnidos. Derrocha su sangre.

10



10 Ya casi estás. Sólo tienes que machacar a esos androides flotantes y aparece la última sala.

GO! GO!



ESOS ALIENS ME LAS VAN A PAGAR

Aunque le dé vergüenza admitirlo, Duke necesita toda la ayuda posible, y con ese fin, cada nivel está repleto de reforzadores. Tenemos el típico botiquín que restablece la salud de Duke en cualquier momento, Vitamina X, que le proporciona un poco de velocidad extra la mar divertida, y las espléndidas Gafas de Visión Nocturna que, como su nombre indica, sirven para ver de noche.



HORA ZERO

Los mutantes están atacando la ciudad, y has recibido un mensaje de "otro Duke" desde la Inglaterra victoriana que te ordena buscar las piezas de una máquina del tiempo. Pues allá vamos...



1 El aparcamiento de unos grandes almacenes. Bastante normalito hasta que los coches empiezan a explotar...



2 ...lo que quiere decir que llegan nuestros amigos mutantes. Llénales el cuerpo de plomo.

3 Tras una espeluznante caída desde 12 metros por el hueco del ascensor, empiezas a vagar por las calles.



4 Esos aliens provistos de granadas de gas son el blanco perfecto para tus armas.



5 ¿Te están dando una paliza? Dispara a las bocas de fuego en llamas y podrás beber de la fuente que mane para restablecerte.

Chúpate esa



Para que te vayas haciendo una idea de los métodos súper violentos que emplea Duke, hay un modo de entrenamiento muy completo justo antes del primer nivel propiamente dicho. Además de sección de práctica de un objetivo en cuatro partes (que culmina con una prueba de precisión en el lanzamiento de granadas y con la oportunidad de darle un repaso a tu habilidad con la máscara de gas), también hay un circuito de asalto con tiempo limitado al estilo de Turok 1 para retarte a ti mismo. Y si no te gusta nada de esto, puedes limitarte a robar todo el equipo de entrenamiento que encuentres, máscaras de gas, gafas de misión nocturna, lanzagranadas y rifles con mira, y cargarlo durante todo el primer nivel. ¡Vaya morro!



△ Cuidado porque puede que la granada rebote contra la pared y te vueles a ti mismo.

◁ La sala de comunicaciones. Muy roja, y sin razón aparente.

△ Puedes disparar a las rejillas metálicas para acceder a áreas secretas.

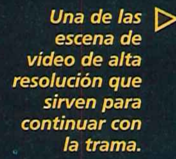
M-80 BLASTER

LLEGÓ LA HORA DE MACHACAR

Desde la última vez que vimos Zero Hour, se ha incorporado una novedad excelente; el Monitor de Misión‰. Al pulsar L, crece hasta llenar la pantalla, y te informa del objetivo principal de la misión así como del miniobjetivo hacia el que te diriges en estos momentos. Al contrario de lo que sucedía en GoldenEye, sólo se revela cada objetivo cuando ya has completado el previo, por lo que el juego te sorprende constantemente con nuevas misiones. Aunque los objetivos nunca van más allá de recoger algo o de disparar a alguien, cada vez puedes ver una escena de vídeo con discurso incluido, y cada nivel está repleto de "eventos" en el escenario (cosas que explotan, como en Turok 2), que colaboran a la hora de crear la sensación de que tú estás interaccionando con la trama para que ésta se desarrolle.

Una de las escena de video de alta resolución que sirven para continuar con la trama. ▷

LIBERTY ISLAND.
PRESENT DAY.



▽ Tantos objetivos y tan poco tiempo.

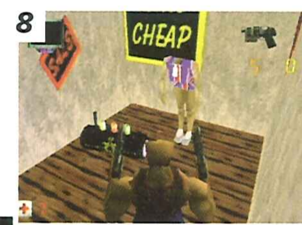


Cuando se trata de la satisfacción por el trabajo bien hecho, hay pocos personajes que se sientan más orgullosos que el propio Duke Nukem. Bowser, de Mario Party se le acerca, ya que da un divertido brinco cada vez que algún pobre desgraciado aterriza en su cuadrado del tablero, pero no se trata más que de un breve momento de gloria para el gran dinosaurio, que suele estar más acostumbrado a las humillaciones a las que le somete Mario. En Duke Nukem: Zero Hour, Duke se dedica a lo que más le gusta hacer: salvar a las nenas, cargar con armas enormes y derramar más sangre de la que podrías encontrar en un banco de ídem.

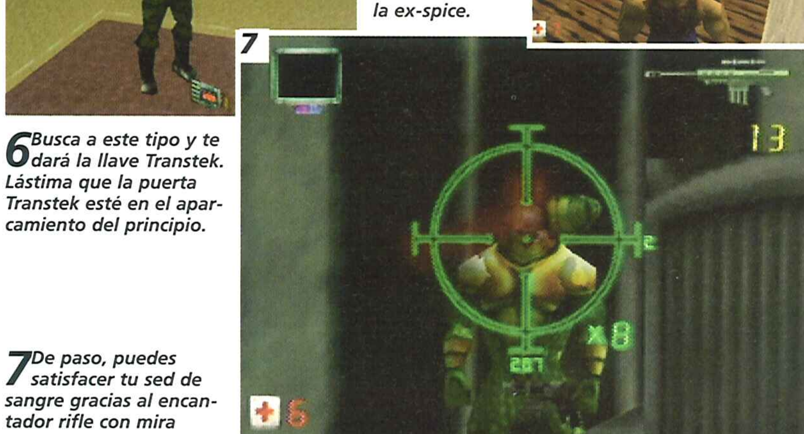
6


6 Busca a este tipo y te dará la llave Transtek. Lástima que la puerta Transtek esté en el aparcamiento del principio.

8 Hay una pieza de la máquina del tiempo deseando que alguien la recoja. Y esa se parece a Geri, la ex-spice.

8


9


7


7 De paso, puedes satisfacer tu sed de sangre gracias al encantador rifle con mira telescópica.

9 El interruptor que hay en este edificio Transtek abre la puerta del metro...

10

10 ...pero lo más probable es que ese tanque inocente te aplaste sin querer antes de que llegues.



△ *Le acaban de disparar. O quizá se ha arrodillado para suplicar por su vida.*

▽ *Cuánta roca. Nos recuerda al cinturón de asteroides de Lylat Wars.*



△ *Duke sobre una cornisa, aunque nos gustaría pensar que está flotando a muchos metros sobre la tierra.*

▷ *Esto es horrible; hasta que no destroces el ordenador, los malos se regeneran.*



△ *¿Regalo alternativo? No suena muy bien. Es como cuando esperas una bici y te regalan otra corbata.*

Y parece que a Duke no le importa demostrar lo bien que se lo pasa. Siguiendo los pasos que inició Acclaim con *South Park*, en *Zero Hour* también se incluyen discursos grabados de gran claridad que colaboran para que los tramos en los que debes disparar a los alienígenas sean mucho más divertidos. Abrirle la cabeza a un mutante con una bala y crear así una fuente de plasma resulta mucho más satisfactorio cuando a continuación oyes los jocosos comentarios de Duke; "Un trozo de tarta", o "Woooaaah, Mama". Además, como estas salidas están muy repartidas a lo largo de todo el juego, nunca llegan a cansar.

Pero tal y como demostró *South Park*, un buen juego debe hacer algo más que hablarte. Por suerte, *Zero Hour* sigue con la estupenda tradición (iniciada por *Duke Nukem 3D* y continuada con *GoldenEye*) de combinar entornos realistas y envolventes en 3-D. En



Dispara a uno de los malos en la perola y podrás ver con todo lujo de detalles gráficos el interior de su cráneo.

esta última entrega, Duke pasa de las calles de los barrios bajos a unos túneles subterráneos mal iluminados para volver al final a los rincones nevados de una ciudad postnuclear. Incluso sin la ayuda de un pak de expansión, el diseño es una pasada (aunque un poco básico), y el entorno de pierde en la distancia sin ninguna interferencia, niebla o aparición extraña. Los únicos fallos son alguna que otra ralentización y el aspecto algo "angular" de cada área, pero es un error excusable si tenemos en cuenta todas las maravillas que nos depara.

Unas maravillas, claro está, más sangrientas que el cuchillo de un carnicero. Al final tú mismo acabarás gritando "Woooaaah Mama" cuando veas la cantidad de violencia de *Zero Hour*. No alcanza los niveles de

GO! GO! ▷

SOY DE CHICLE
Al final de cada nivel, aparece una puntuación porcentual basada en el tiempo consumido, el número de cadáveres sangrientos que has dejado a tu paso, y las chicas que has rescatado. La búsqueda y rescate de chicas depende de tu habilidad para encontrar zonas secretas; suelen ser áreas pequeñas y visibles a las que puedes acceder disparando a rejillas, accionando interruptores para abrir puertas cerradas, o cruzando muros falsos. Si todo esto falla, debes escuchar con atención unas viejas cancioncillas pop aceleradas; muchas salas secretas tienen una radio dentro para que las puedas localizar gracias a los ritmos rock que se emiten desde el interior.





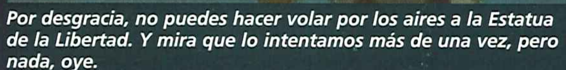
Esta vagoneta es súper rápida. Y te matará una y otra vez.

Ese pedazo de cerdo está a punto de hacer una marranada. Será gorrino, el puerco.

Zero Hour está repleto de visiones oníricas.

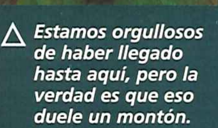
Dar con el camino correcto dentro de esa fortaleza es complicadillo.





Por desgracia, no puedes hacer volar por los aires a la Estatua de la Libertad. Y mira que lo intentamos más de una vez, pero nada, oye.





Estamos orgullosos de haber llegado hasta aquí, pero la verdad es que eso duele un montón.

TODOS

Todavía no hemos visto ningún deathmatch que iguale al de GoldenEye, por lo que al analizar la opción multijugador de Duke Nukem anduvimos con mucha precaución. Pero no teníamos por qué preocuparnos, ya que se trata de una modo muy bueno. No hay un realismo como el de 007, ya que Zero Hour ofrece una experiencia más parecida al tradicional deathmatch de Doom, con un mapa sencillo y pocas armas u opciones. El diseño de los entornos es excelente (sobre todo el del nivel helado, en el que los jugadores patinan como locos), las armas son súper divertidas y, en líneas generales, ofrece algunas de las batallas más frenéticas y alocadas que hemos visto desde Snowboard Kids. El único problema lo tenemos en el modo para cuatro jugadores, aunque ni mucho menos alcanza las cotas de complicación de South Park.

derrame de *Turok 2*, pero hay las suficientes explosiones de arterias como para satisfacer a los más sedientos vampiros. Dispara a uno de los malos en el tarro y verás con todo lujo de detalles gráficos el interior de su cráneo. Rellénalo de plomo contra el escenario y verás la cantidad de litros de sangre que empiezan a resbalar por la pared. Dispara a uno de los zombis del nivel victoriano y explotará formando una amalgama de piernas, brazos y otras extremidades irreconocibles.

A pesar de todo, Eurocom ha apartado el juego de forma admirable de la típica acción de disparos en tercera persona, gracias a la combinación excelente de sonidos, gráficos y escenas de vídeo que te envuelve de verdad durante toda la partida. De este modo, en un momento dado, Duke tropieza con una serie de tubos de ensayo gigantes que contienen a unas criaturas semejantes al Alien de la película en animación suspendida. Tras su paso, las criaturas renacen, y con un estallido ensordecedor salen de su prisión y se arrastran hacia nuestro héroe. Más adelante, en el Salvaje Oeste, Duke debe salir de la prisión del pueblo; en el fondo no es más que otro nivel de disparos sin ton ni son, pero se lleva a cabo de noche, y se completa con el detalle de la luna en el cielo, el ruido distante de los grillos y el rumor incesante de aguas subterráneas. Es una fuga con todas las de la ley.

VEREDICTO **Los propietarios de una N64 piden realismo, variedad e ideas frescas, y *Duke* no los va a decepcionar.**



Los de GT pueden estar tranquilos. Esas chicas no son las Spice Girls.

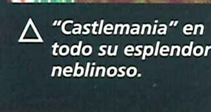
Si hay algo que pueda arruinar tanto realismo controlado en *Zero Hour*, es la estructura de "un monstruo cada vez". En muchos niveles debes limitarte a la conocida rutina de entrar en una sala, machacar a los malos que encuentres, y trasladarte a la siguiente. Todo está ya preestablecido: un camino te conduce a una llave o a un interruptor, que a su vez abre una puerta al final de otro camino.

CONTRA TODOS





△ "Castlemania" en todo su esplendor neblinoso.





△ El resbaladizo nivel multijugador Frío Como El Hielo resulta ideal para morir de la forma más idiota.

Lo que aparece en la pantalla de cada jugador son las posiciones de los otros jugadores en el radar. Es la mar de útil. ▷

△ "Estás demasiado cerca", "no, tu estás demasiado cerca". "Calla", "Bang", uuch".

◁ Es igualito a una de esas viejas pelis del oeste, pero con un personaje mucho más bestia.

¿Quién ganaría en un combate a muerte entre Duke y Turok? Nosotros apostaríamos por el tipo que monta un estegosaurio. ▽

◁ El Duke del presente en el pasado habla con el Duke del futuro en el presente. Vaya lío.



Eso te pasa por dejar el coche aparcado en un sitio poco recomendable. ▽



Si unimos este hecho a un decepcionante y magro catálogo de enemigos, el peligro de reiteración es más que evidente. Menos mal que se soporta gracias a la variedad de escenarios; en uno deberás circular por las neblinosas calles victorianas, para pasar a continuación a un barco hundido y acabar en una vagoneta de mina en el más puro estilo Indiana Jones.

También empezarás a preguntarte por qué los creadores se han molestado en dotar al juego de una perspectiva en tercera persona. Para acabar con los malos, deberás abusar del paso lateral (es genial), y deberás mirar hacia arriba y hacia los lados en todo momento para saber quién te está disparando; todo apunta a que hubiera sido mejor emplear un enfoque en primera persona. Pero la verdad es que a todos nos encanta ver al bueno de Duke paseándose por el escenario blandiendo dos armas enormes, y los de Eurocom se lo han montado a las mil maravillas para que Duke no nos impida ver bien (cuando la cámara está justo detrás suyo, se vuelve transparente). Y en el modo multijugador (es excelente, léete su apartado), el enfoque cambia a primera persona para que sea más sencillo.

Zero Hour se ha dado cuenta de que los shoot 'em ups tienen que ser algo más que una procesión de cosas a las que disparar ambientadas en una serie de escenarios futuristas. Después de GoldenEye, los propietarios de una N64 piden realismo, variedad e ideas frescas, y Duke no va a decepcionar a nadie. El juego definitivo hubiera estado mejor con un par de zonas más contra el crono, una mayor selección de enemigos y unos cuantos interruptores menos, pero siempre se agradece ver un título al que se le han dedicado tantas horas y tanto trabajo. Como el propio Duke diría, "chúpate esa".

¿QUÉ DEMONIOS HA SIDO ESO?
Con el tiempo que se han pasado los de Eurocom colocando pósters por todos los niveles, resulta raro que les haya quedado un rato para desarrollar el juego propiamente dicho. Entre los carteles que hacen claras referencias tenemos los de "GoldenGuy" y "Bolok: Alien Hunter", aunque hay otros muchos bastante más malsonantes que no repetiremos aquí. El más controvertido está en el Salvaje Oeste; allí un cartel reza "Ciudad Seca por orden de Ted Ninto", y se refiere a la prohibición de incluir alcohol en el juego por parte de Nintendo. Me parece que a "Ted" no le habrá hecho ni pizca de gracia la bromita.





9 GRÁFICOS
Sin niebla, realistas y repletos de detalles.

9 SONIDO
Discursos brillantes, grandes efectos sonoros y música envolvente.

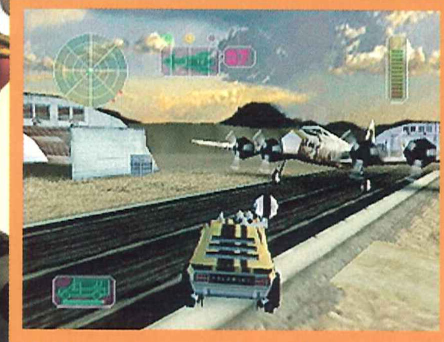
8 TECNOLOGÍA
Mucho más avanzado que el decepcionante Time To Kill de PlayStation.

8 DURABILIDAD
Es muy difícil, y los niveles extra y el multijugador garantizan que tenemos Duke para rato.

VEREDICTO
No es demasiado variado, pero Zero Hour ofrece diversión a raudales para los incondicionales de los shoot 'em up.



PRECEDENTES EN 64 Te ofrecimos las primera noticias de *V8* en el número 15.




Ese avión es una de las muchas rarezas que pueblan cada nivel.

Acción para cuatro jugadores. Se ralentiza bastante, pero es divertido.

VIGILAN

Sólo se nos ocurre una rima: Vigilante 8, cuánta calidad derrocho. (No nos odies.)




Puede que sea un título de PlayStation, pero es una buena conversión.

La presa Hoover. Uno de los mejores niveles.

Vigilante 8			
PROEIN/LUXOFLUX			
Disponible	96M		1-4
	Controller Pak	~~Memoria cartucho~~	~~Rumble Pak~~
11.990 pesetas			

COCHES A TROCHE Y MOCHE

Aparte del armamento general, cada uno de los 13 vehículos de *Vigilante 8* tiene acceso a sus propias armas, que puedes recoger en las cajas ?. Aquí están nuestras favoritas.

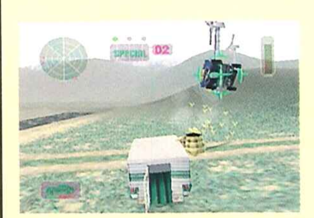
FURGONETA DE LOS 70: INVASIÓN OVNI

El ataque especial de esta furgoneta, que conduce un teórico de la conspiración algo tocado, consiste en lanzar un montón de ovnis en miniatura contra el objetivo al compás de un sonido como de rayos láser.



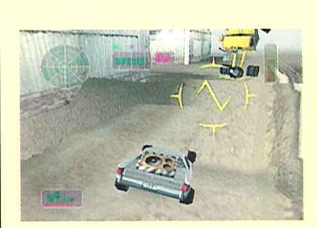
EL ATAQUE ABEJA DE LA PICKUP DE LOS SETENTA

Esta furgo conducida por un apicultor puede lanzar un ejército de abejas enfurecidas. Una de las mejores armas.



JEFFERSON DEL 69 CON ALTAVOCES

Este deportivo plateado cuenta con unos altavoces desmesurados que provocan un pequeño terremoto que hace volar por los aires todo lo que encuentra a su paso.



BOLA-DESTELLOS LEPRECHAUN DEL 76

Bajo el inofensivo aspecto de coche marrón de chulo de discoteca, se oculta la destructiva habilidad de la Bola-Destellos. Un revientachasis la mar de efectivo.





¡ALIEN!

En el último nivel del juego, hay un platillo volante escondido que pertenece, como es lógico, a un alien. Lo bueno es que cuando acabas la partida puedes jugar con él. También puedes introducir la clave GIMME_DA_ALIEN para utilizarlo siempre que quieras.





△ *Puedes disponer del zepelín en el nivel de Nugget City.*

△ *Esa línea es el principio de un ataque terremoto.*

Un auténtico duelo en la autopista. ▷

◁ *A la izquierda, un cementerio de aviones y otros enseres.*



TE 8

◁ *Los parachoques vuelan en la presa Hoover.*

Los coches y las armas siempre han formado un cóctel explosivo. Desde los viejos jeeps de los Madelman (¿alguien se acuerda?), hasta la sofisticación postapocalíptica del Mad Max de Mel Gibson, la combinación de armamento pesado y vehículos a gran velocidad ha propiciado horas y horas de diversión violenta y gratuita. Y ahora llega *Vigilante 8*, que te permite hacer trizas un autobús escolar desde la comodidad del sillón de casa.

Pero empecemos por el principio. *Vigilante 8* es un título de PlayStation que se ha pasado a un cartucho de Nintendo. Después de tantas conversiones desafortunadas, nos enfrentamos a su análisis con mucha precaución. Sin embargo, la empresa de desarrollo Luxoflux ya está al tanto de cómo triunfar en la N64, y ha creado un juego que podría tildarse de conversión perfecta. Al contrario de lo que sucedió con el terrible *Nightmare Creatures*, *Vigilante 8* se ha trasladado teniendo en mente a la N64. *Nightmare Creatures* era una fotocopia mala del juego original; su aspecto era idéntico al original, pero también mantenía el mismo y estúpido sistema de control rotacional que no estaba diseñado para la sofisticación de un D-pad; y ni siquiera se intentó adaptar estos controles digitales a la extrema sensibilidad del analógico. Resultado: un batiburrillo incontrolable. No obstante, *Vigilante 8* presenta un control analógico que no está mal y, sobre todo, unos gráficos compatibles con el pak de expansión y un nivel específico para N64 (Super Dreamland 64, para que quede claro). Sí, ya sabemos que en líneas generales es más o menos el mismo juego que los de PlayStation ya pudieron disfrutar hace casi un año, pero como mínimo Luxoflux se ha esforzado por ofrecer una versión superior; el esfuerzo ha merecido la pena, y eso es lo que cuenta.

En este juego, tú, como vigilante de un futuro próximo, debes avanzar eliminado a otros vigilantes con tu remendado automóvil repleto de armas. Sin embargo, en cada nivel debes superar una misión específica, ya sea proteger o destruir algún objetivo frágil del entorno (una gasolinera, una refinería o una estación de esquí). Y eso es todo. Lo bueno del juego radica en el excelente diseño de los niveles, que siempre dan muestras de grandes dosis de detalle y originalidad. Las peculiaridades abundan; por ejemplo, en el entorno de Las Vegas, hay un zepelín que vuela a su antojo sobre la carnicería que tiene lugar en las calles. A lo largo de la partida irá aterrizando en diversas partes del nivel para que puedas colarte por detrás con tu coche y salir volando tú también. En la estación de esquí de Colorado hay un teleférico, y puedes lanzarte con tu vehículo por la



GO! GO!

SÓLO PARA TUS OJOS

Conecta un Expansion Pak y podrás jugar a *Vigilante 8* en alta resolución; es nítido, pero no tanto como *Turok 2* o *Rogue Squadron*. Sin embargo, si introduces la clave MAX_RESOLUTION podrás acceder a la ultra-alta resolución, que ofrece unos gráficos estupendos. No obstante, la jugabilidad se resiente.







¡PARAÍSO 64!

Las carnicerías violentas de *Vigilante 8* siempre se llevan a cabo en entornos postapocalípticos y desolados, repletos de aviones destrozados, edificios derruidos y máquinas desvencijadas. Todas excepto una, claro está, ya que Luxoflux ha creado un nivel nuevo específico para N64. Para mantener bien alto el pabellón de Nintendo, está repleto de colores y personajes encantadores; sin duda es el mejor nivel de todo el juego. Y el más divertido.











Cruzando un granero en Hicksville, Estados Unidos.

La música es SÚPER agobiante.

La estación de esquí es resbaladiza a más no poder. Más bien parece una pista de patinaje.

parte de atrás y subir a lo alto de las pistas. Y en la ciudad fantasma mexicana hay un tren que cruza el desierto y que se muestra siempre dispuesto a partir en dos a los conductores más imprudentes. Aparte, hay otros muchos detalles en los fondos la mar de impresionantes, tales como aviones derruidos, huertos, pueblos enteros y Cazas Silenciosos que avanzan por la pista de aterrizaje y despegan.

De hecho, hay tantos detalles que sorprende que Luxoflux haya conseguido evitar los típicos fallos que cometen los que desarrollan por primera para N64. No hay ni interferencias ni, aunque parezca extraño, niebla; en cambio, las texturas alejadas tienden a difuminarse, por lo que, además de dar sensación de distancia, pueden llegar a desconcertar, sobre todo cuando aceleras hacia lo que parece ser una rampa suave que, cuando te acercas, resulta ser un muro. Es un pequeño fallo, mucho mejor que la niebla, claro está, pero no deja de ser problemático.

El armamento no está muy inspirado, si bien va de perlas para ejecutar la mayor de las carnicerías. A lo largo de todos los entornos puedes recoger la típica selección de minas y cohetes (además de un mortero completamente inútil), y una ametralladora que ya viene incorporada por defecto. Sin embargo, cada uno de los 13 vehículos (puedes acceder a coches secretos al avanzar en el modo Quest para un jugador) puede recoger sus propias armas exclusivas (léase "Coches a troche y moche") para mayor diversión de los jugadores.

El manejo de los coches deja mucho que desear. Aunque es sencillo y bastante rápido, la "ligereza" de los coches (como te den con un cohete saldrás rebotando durante quilómetros) es desesperante. Encara una pequeña rampa a toda pastilla y en lugar de superarla con un salto mínimo, saldrás volando por los aires como si de repente alguien hubiera eliminado la gravedad. El sistema de autocombate de *Vigilante 8* te obliga a estar por la conducción y, al mismo tiempo, a disparar con precisión letal, aunque la exagerada y alocada naturaleza de los coches hace que el combate sea mucho menos preciso de lo que debiera. Y, a pesar de que, al menos en teoría, cada vehículo tiene unas características diferentes, en realidad todos se manejan más o menos igual.

Esto no quiere decir que *Vigilante 8* no sea divertido. Aunque el modo para un jugador resulta algo tedioso al cabo de un rato, las opciones para varios jugadores proporcionan toneladas de diversión todoterreno. En la vida podría igualar las excelencias de las multipartidas de títulos como *Mario Kart* o *F-Zero X*, pero los grandes escenarios (en los que puedes destruirlo prácticamente todo, desde los árboles hasta los edificios, pasando por los aviones), y la amplia selección de vehículos lo convierten en una opción interesante. También se incluye la siempre bienvenida opción de partida en equipo. Sin embargo, cuando la acción se caldea, tanta cantidad de detalles puede provocar una ralentización y una reducción de la velocidad de *frames* bestial. Sin embargo, el modo cooperativo para dos jugadores funciona bien, y puedes unirte a un colega para superar el juego Quest principal, de modo que la diversión nunca tenga fin.

En resumen, *Vigilante 8* está bien pero no es una pasada. La simple premisa de conducir y disparar resulta divertida a corto plazo, pero la falta de complejidad y habilidad (falta algo de táctica, como la defensa con cartuchos rastreadores de *Mario Kart*) lo convierten en una opción poco recomendable de entretenimiento a largo plazo. La opción multijugador ayuda, pero en el fondo hay muchos otros títulos con los que preferirás seguir jugando mucho después de que hayas superado una y mil veces la oferta de *Vigilante 8*.

DURABILIDAD ***En la vida podrá desplazar a* Mario Kart *y similares, pero gracias a unos entornos enormes y a la gran selección de vehículos, puede resultar bastante interesante.***

GRÁFICOS 8

Detallados y, con el Expansion Pak, más nítidos que el suelo de Mr. Limpio..

SONIDO 6

Efectos decentes. Discursos pesaditos y melodías irritantes.

TECNOLOGÍA 7

Es un juego PlayStation, pero con mejores gráficos, un modo para cuatro jugadores y un nivel extra.

DURABILIDAD 6

Acabarás el modo para un jugador en un santiamén. El modo para varios no está mal.

VEREDICTO

Una diversión entretenida que anda escasa de durabilidad. *Vigilante 8*, demuestra una vez más la ecuación: coches + armas= diversión.

78%



La cadena europea Global Game en colaboración con MC Ediciones quiere premiar a todos los lectores de: Playstation Magazine, Playstation Power, Playstation Max, PC Format, PC Juegos y Jugadores, Top Juegos, Playstation Lo Básico, PSM y Magazine 64 con su tarjeta exclusiva Global Game Club.

¿Quien?
Global Game España, la cadena de videojuegos en franquicia, están abriendo tiendas especializadas en todo el país. Ya cuenta con 9 establecimientos más otras tantas aperturas para los próximos meses.

¿Por qué?
MC Ediciones tiene un acuerdo comercial con Global Game para dar a nuestros lectores la tarjeta con más ventajas del mercado de los videojuegos.

¿Cómo lo hago?
Recorta en cualquiera de nuestras revistas la mascota "saturnino", cuando tengas cinco (solo originales, no valen fotocopias) envíalas a Global Game España utilizando el cupón que publicaremos en los próximos meses en esta misma página. También recibirán la tarjeta Global Game todos los nuevos suscriptores de la revista a partir del mes de Junio.
Una vez recibida la tarjeta tendrás que inscribirte en el Global Game Point más cercano. La tarjeta sólo será valida si está registrada en uno de sus establecimientos.

¿Para qué me sirve la tarjeta?

Pues.. para un mogollón de cosas:

Global Game Try & Buy (Pruebas y compras)
Los socios del club podrán probar todos los juegos en las estaciones de pruebas en pantalla gigante. Podrán asistir a todas las presentaciones de nuevos productos directamente en las tiendas.

Global Game Discount (Descuentos y ofertas)
Los poseedores de la tarjeta podrán comprar muchos productos con descuentos variables desde el 2 hasta el 15% sobre algunos productos de promoción.

Global Game Party (Fiestas)
Imagina un mundo de forofos de videojuegos, todos juntos delante de muchas pantallas y con buena música, esto es Global Game Party.

Global Game Contest (torneos)
Jugar para ganar algo. Jugar para competir en las finales nacionales. Desafías a tus amiguetes en tus especialidades. ¿Eres un mago de Tekken?, ¿eres el rey de Fifa?, ¿eres un gran comandante de Comand & Conquer? ¡Demuéstraselo a todos! Y si eres de verdad un genio podrás estar en las finales europeas de Milán o Londres.



Las tiendas Global Game:

Global Game Point - Madrid 1	Calle José Abascal 16	Tel. 91.59.31.346
Global Game Point - Madrid 2	Calle Akalá 395	Tel. 91.37.72.288
Global Game Point - Valencia 1	Calle Pizarro, 5 (Quart)	Tel. 96.15.37.520
Global Game Store - Valencia 2	Centro Com. Gran Turia	Tel. 96.31.34.067
Global Game Point - Basauri	Plaza Arizgoiti, 9	Tel. 94.44.02.922
Global Game Point - Algeciras	Urb. Villa Palma - B7 - L1	Tel. 956.65.78.90
Global Game Point - Las Palmas 1	Alameda de Colon ,1	Tel. 928.38.29.77
Global Game Point - Vitoria	Calle Basoa, 14bajo	Tel. 945.21.45.96
Global Game Point - Zaragoza	Calle Sta. Teresa, 7	Tel. 976.56.36.69
Global Game Point - Alzira	Próxima apertura	
Global Game Point - Madrid 3	Próxima apertura	
Global Game Point - Tenerife 1	Próxima apertura	
Global Game Point - Tenerife 2	Próxima apertura	



Para cualquier información sobre la tarjeta llama al: 96.373.94.71

PRECEDENTES EN 64 Hace diez años o así, sacamos Gex 64: Enter the Gecko en portada

GEX 64 ENTER THE GECKO



Gex 64: Enter the Gecko			
GT INTERACTIVE			
Disponible	64M		1
	Controller Pak	Memoria en Cartucho	Rumble Pak
9.990 pesetas			

Gex rima con Becks. Por ello, no debe extrañarnos que su llegada a la N64 nos esté arrastrando a la bebida...

Concéntrate y trata de recordar aquellas clases de religión de tus años de infancia. Seguro que recuerdas la historia de Adán y Eva, que retozaban alegremente en su desnudez en aquel tiempo en el que todo era bello... hasta que tuvo que presentarse la serpiente de marras.
Antes de que pongas cara de circunstancias y pienses "pero qué me cuenta el tío éste", te explicaremos lo que queremos decir... (No nos gusta tener que reescribir las introducciones de los artículos).

El argumento de *Gex: Enter the Gecko* se parece al antiguo relato del Génesis en que habría tenido un final feliz de no ser por la intromisión de un miembro de pleno derecho de la familia de los reptiles; en este caso, de un lagarto.

Nuestro escamoso amigo Gex es el protagonista de este juego y lo contagia todo con su repelencia.

Empieza por introducir el cartucho de *Gex 64: Enter the Gecko* en una N64. Al instante aparecerá el *copyright* habitual. Acto seguido, una versión ampliada de Gex "corre" hasta el centro de la pantalla, saca la lengua y farfulla alguna bobada incoherente.

Cierto que no somos ninguna autoridad en lo que respecta al modelar en 3D o a la reproducción de voz, pero esta secuencia introductoria es decepcionante, como mínimo. Incluso nos atreveríamos a decir que es algo cutre. De hecho, no tenemos palabras de descalificación tan contundentes como la secuencia misma. Más que una declaración de propósitos, es una declaración de despropósitos.

△ *Te sientas en la dársena a contemplar los defectos gráficos...*

La gexperiencia del año

Si exceptuamos los escenarios de bonus y "jefes", cada uno de los niveles de Gex 64 comprende tres "misiones". Al completar una de ellas, Gex recibe un "mando a distancia rojo". Cuando ha recibido el tercero, se da por completada la sección. La palabra "misión" parece sugerir un estilo de juego bastante complejo, pero no es así. Normalmente, las "misiones" consisten en llegar hasta cierto punto del nivel o, como siempre, en recoger objetos o destrozarlos a coletazos. Aquí tienes algunos ejemplos...



En esta misión, Gex tendrá que destruir cinco "refrigeradores de sangre". Pero primero debe encontrarlos...



Tienes que examinar hasta el último rincón. Así podrás llevar a cabo con mayor facilidad las misiones posteriores.



Pegas un coletazo y, ¡zas!, sólo te quedan cuatro. Un número te indica cuántos te faltan.



Siempre tienes que mirar hacia atrás... Esta gente tiende a esconder los objetos al lado de la puerta, donde no puedes verlos. Grrr.



Gex ha destrozado los cinco refrigeradores y recibe su "mando" rojo. Entonces, regresa a la pantalla de selección de nivel.



Ahí dice Temporada de Caza del Conejo. Pero nos divertíamos mucho más con Bugs Bunny.

Un nivel "jefe" que ni siquiera es bueno. De hecho, es tedioso.

Gex ha conseguido otro mando a distancia. Vuelve a aparecer en pantalla el horroroso motor de juego. ¡Mira qué niebla!

Una vía de tren. Y rocas. ¿El detalle escénico? La verdad es que Gex 64 palidece al lado de Banjo.

Por lo que respecta al nivel de diseño, *Gex 64: Enter the Gecko* se puede equiparar con sus versiones para PlayStation y PC. Pero –y de verdad que lamentamos tener que decirloæ su versión para N64 viene a ser el pariente pobre de esos homólogos relativamente aceptables. Se abusa de la niebla. Sólo tienes que mirar las imágenes de la pantalla -¡míralas! ¡Arrgghh!–, que se vuelven especialmente insatisfactorias cada vez que Gex entra en una área abierta. En cambio, basta con entrar en una área cerrada o ponerse de cara a la pared para que mejore el ritmo del juego. Una lástima.

Los desarrolladores independientes han acusado repetidamente a Nintendo de no brindarles apoyo ni proporcionarles información acerca de sus consolas. Según ellos, ésa es la causa de que algunos juegos sean tan pobres. Pero la calidad tecnológica de *Gex: Enter the Gecko* es demasiado discreta. No es que tomemos *MK Mythologies* como referente. Pero los críticos de N64 creemos que hay que valorar los juegos por sus méritos individuales. Aunque *Gex* no sea æni mucho menosæ el peor de los juegos que circulan por las N64, el juez ha dado el martillazo sobre la mesa y los hombres y mujeres del jurado nos disponemos a hacer público el veredicto. Y es una pena, porque, en principio, *Gex: Enter the Gecko* no es un juego tan horrible. Muchas revistas consagradas a la PlayStation han elogiado su propia versión. Han dicho que es "el mejor plataformas para PSX disponible en el mercado". El *Gex* original, que apareció hace varios siglos para 3D0 y PlayStation, era un plataformas en 2D que tenía como protagonista al lagarto que le daba el nombre. Su argumento æel poco argumento que habíaæ narraba cómo Gex quedaba "atrapado" en la TV y trataba de escapar de ella superando una serie de niveles "temáticos".

¡A POR LA PRESA!

Aunque baste con coleccionar tres mandos rojos para "completar" el nivel, Gex puede hacer frente a otros muchos retos. Por ejemplo, puede tratar de conseguir mandos a distancia blancos. Esta práctica pantalla le muestra al jugador lo que le queda por encontrar en el correspondiente nivel. Los lectores de N64 æquienes, obviamente, están muy por encima del jugador medioæ intentarán hallarlo todo. Pero, ¿merece la pena?



Eso que ves allí es un mando a distancia blanco, conseguido tras una paciente recolección de objetos.

El nivel Titánic. ¡No abras esa puerta, Gex! ¡Argh!



GO! GO!

AGUAS TURBIAS
He aquí el nivel "Titanic", específico para la N64. De hecho, ha naufragado. La realización es chapucera y no ha pasado por las pruebas adecuadas. Además, es pobre en contenido. Basta con que te acerques a cualquier paisaje para que la cámara automática de *Gex* lo "deje atrás". La dificultad de control dificulta la búsqueda de objetos. A menudo, el jugador no logra ver a los posibles atacantes. ¿Y la distancia de visión? Miope.





Unas cuantas raciones de bonus

Cada uno de los niveles "principales" –aparte de los escenarios superiores o bonus de final del nivel– contiene tres series de objetos que hay que reunir. Dichos objetos, siempre acordes con el nivel que los acoge –zanahorias en Looney Tunes, cráneos en Scream, etc.–, aparecen abandonados por el escenario. En algunas ocasiones, aparecen después de que Gex haya derribado a uno de los "malos" con un coletazo. Cada vez que reúne una serie completa, Gex recibe un "mando a distancia" blanco a modo de recompensa. Por cada tres que consigue, aparece un nivel bonus. Éste es uno que te habíamos preparado:



1 △ *La sala "bonus" aparece en el mapa...*

2 △ *...y ésta es la misión ("Reunir las gemas a tiempo"). Fácil, ¿verdad?*

3 △ *En total, hay que encontrar 50 gemas verdes.*

4 △ *Tras conseguirlas, se inicia una frenética carrera por el mando a distancia...*

5 △ *Sólo quedan 20 segundos. Pero lo conseguiremos...*

6 △ *¿Ves? Ha sido muy fácil. Pero, ¿divertido? Bueno...*

△ *El rótulo dice "Evil lives" (La maldad vive). Es cierto. Encarnada en el motor de Gex.*

Otra "misión" terminada. Ahora, salgamos con el mando a distancia. ▷

Enter the Gecko retoma ese concepto y lo amplía. Algunos de sus niveles rinden homenaje, o incluso parodian, películas de la vida real. Así, lo primero con que se encuentran los jugadores al seleccionar el primer nivel es un Gex vestido al estilo 007, acompañado por una melodía de inconfundible sabor "bondiano". En los siguientes niveles se recurre a tópicos del cine de terror y de kung fu (entre otros géneros). Abundan las referencias a películas conocidas.

Cada uno de los niveles plantea el clásico y predecible reto de reunir distintas series de objetos de valor. Gex tiene que encontrarlos a base de meter las garras en todos los rincones y oquedades del nivel. Habitualmente, son fáciles de encontrar. Como recompensa por cada una de estas series de objetos, Gex recibe un mando a distancia. Al igual que la mayoría de los plataformas, *Enter the Gecko* es un juego lineal y poco imaginativo.

Los desafíos que Gex va encontrando se corresponden con el carácter del correspondiente nivel. Así, cuando entra en el subnivel de la Caza al Conejo –en el escenario Looney Tunes–, aparece un personaje tipo Elmer Fudd que se lía a disparos contra el jugador. Gex es capaz de derrotar, o por lo menos de neutralizar temporalmente, a estos atacantes con un coletazo o, aún mejor, saltando elegantemente sobre la parte de su cuerpo que más se parezca a una cabeza. Y, ejem, eso es todo amigos.

En la PlayStation, *Enter the Gecko* es un juego ciertamente divertido, de buena factura, aunque le falten alcance e imaginación. Pero, aun cuando la versión para N64 fuera perfecta, difícilmente podría impresionar a los seguidores de Nintendo. Frente a hitos del juego de plataformas tales como *Banjo* y *Mario*, *Gex 64* tiene poco que decir. Si a ello le sumamos la mediocridad de su motor de juego, no nos queda otro remedio que concluir que el debut de Crystal Dynamics en la N64 ha sido bastante desafortunado. Ojalá pudiéramos decir: "¡Este juego está muy bien!". Pero, por desgracia, no podemos.

GRÁFICOS 4
Los escenarios no destacan por su belleza, ni siquiera en comparación con el anticuado Mario, por no hablar de B&K.

SONIDO 4
Compáralo con Banjo. Este último juego se encuentra a un nivel superior.

TECNOLOGÍA 4
A duras penas alcanza el mínimo requerido por un juego aceptable.

DURABILIDAD 5
Aunque el juego sea muy fácil, se alarga mucho.

VEREDICTO
La verdad es que esperábamos algo más. Nos hemos visto defraudados en nuestras expectativas. Qué lástima.



Habilidades

Gex posee múltiples talentos. Éstas son sólo algunas de sus muchas habilidades...

¡Gex patina!



En el escenario Looney Tunes hay un estanque helado. Si saltas sobre el hielo, Gex se pone a patinar. Es genial. Mucho mejor que Mario. Ah, sí, el sarcasmo es el tipo de humor más vil.

¡Gex anda por la pared!



En esto, recuerda al primer juego Gex. Como sólo tenía 2D, lo de andar por las paredes era una idea original, de fácil realización. ¿Y en 3D? No acaba de funcionar. Hay muy pocas paredes por las que Gex pueda caminar, y se encuentran en seguida.

¡Gex mira!



De acuerdo. Ésa es una acción estándar en los juegos en 3D. Pero Gex 64 es único, y frustrante, en el tiempo que se toma para "mirar": Hay que esperar un segundo de reloj tras apretar el botón. Nuestras mentes ágiles e impacientes han tenido que sufrir esos períodos de obligada inactividad. Lo mismo le sucederá a la tuya.

¡Gex nada!



Pero sólo en la N64, no lo olvides. Este nivel secreto, el nivel Titánic, está situado bajo el agua. Habríamos querido dedicarle un comentario más extenso, pero estamos demasiado horrorizados para seguir.

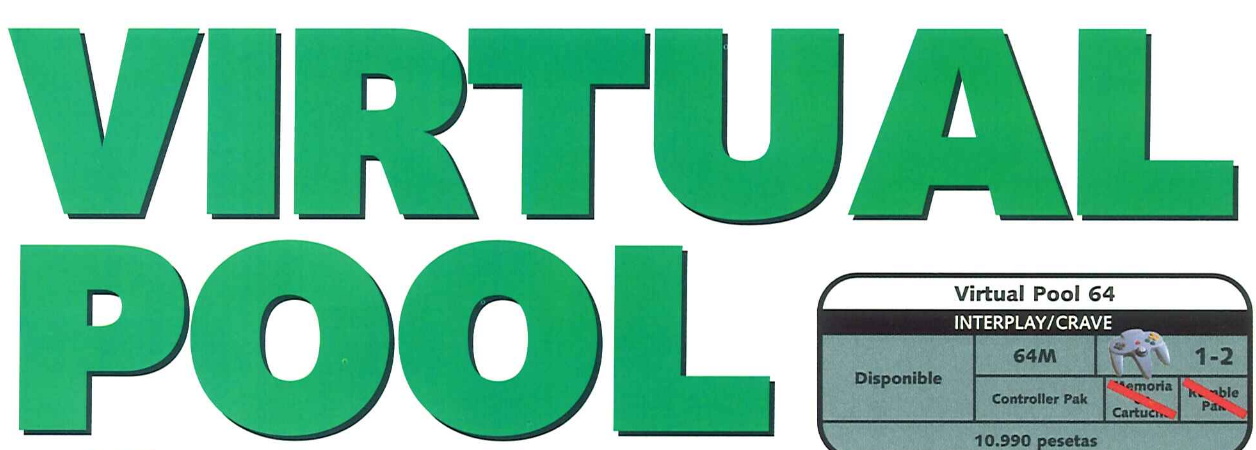
¡Gex mueve la cola!

Nuestro lagarto puede destruir o neutralizar a sus enemigos a base de coletazos. Pero le faltan oportunidades para ejercitar su apéndice. Los niveles de Gex 64 padecen un extraño fenómeno de despoblación. Y los pocos villanos que aún quedan no valen la pena.

¡Gex bosteza!



Como todos los personajes de videojuego, Gex dispone de cierto número de ciclos de animación que se activan en cuanto el jugador suelta el joypad. En este caso, el que más nos gusta es el del "bostezo". ¿Por qué? Mejor nos ahorramos el sarcasmo.



VIRTUAL POOL 64

Virtual Pool 64			
INTERPLAY/CRAVE			
Disponible	64M		1-2
	Controller Pak	~~Memoria Cartucho~~	~~Rumble Pak~~
10.990 pesetas			



¡Vamos a jugar al billar! No, no bajes al bar de la esquina...

El primer juego de billar para la N64, ¿eh? ¿En qué nos basamos a la hora de valorarlo? Bolas de billar: Correctas. Taco controlable: Correcto. Reproducción de las características físicas de un billar: Correcta. Aunque haya salido al mercado sin que nadie le prestara mucha atención, Virtual Pool reúne estas tres cualidades y, como resultado, ahora disponemos de un simulador inesperadamente bueno de nuestro juego de taco y bola favorito.

Los gráficos de *Virtual Pool* son excelentes. Parecen hechos aposta para escarnecer a los fanáticos del PC. Cada uno de los elementos del juego aparece con la frescura de la alta resolución. Las bolas de billar son esferas perfectas y lisas. Admitámoslo: Los gráficos son tan perfectos porque apenas hay movimiento. A menudo, cuando la bola empieza a rodar, se suceden los parpadeos. Pero el sentido del realismo se beneficia enormemente de la magnificencia de las imágenes.

Un rasgo interesante: Crave ha adoptado el stick análogico como "taco virtual". Si tiras del stick hacia atrás, el taco retrocede; entonces, puedes empujar lentamente el stick para dar un golpe suave en la bola, o, por el contrario, adelantarlo con fuerza para asestar una tacada violenta, de las que pueden hacer saltar la bola fuera de la mesa. Al principio cuesta un poco acostumbrarse; las tacadas salen más fuertes de lo que uno desearía. Pero, con la práctica, se descubre que este sistema funciona de manera sorprendentemente natural. Los demás controles del taco y la cámara están inteligentemente situados en los botones C.

La principal baza de *Virtual Pool* reside en la verosimilitud física de sus movimientos. Newton no habría podido hacerlo mejor. Los desplazamientos, choques y rebotes de las bolas parecen *reales*, y en todo momento se tiene la impresión de que los errores de trayectoria se deben exclusivamente a la torpeza del jugador. Por desgracia, tus contrincantes virtuales también son excelentes –si hasta el que se clasificó como 1112 ° mejor del mundo suele vaciar la mesa con facilidad– pero, de todos modos, siempre te sirven como estímulo para mejorar el juego y, en último término, derrotarlos.

Sólo queda un problema digno de consideración: en cuanto el taco golpea la bola, la cámara no logra seguirla. A menudo, la jugada tiene lugar fuera de la pantalla; un *zoom*, casi a modo de disculpa, muestra toda la mesa después de que el movimiento de las bolas haya terminado.

Pero no tenemos otra queja. Si *Virtual Pool* adolece de algún verdadero defecto, éste es la misma naturaleza de los simuladores de billar: La inevitable soledad del juego en solitario difícilmente puede sustituir la diversión de bajar al bar de la esquina a jugar con los amigos (sobre todo cuando no se dispone de un modo argumental que anime un poco la partida). En cualquier caso, esta plasmación del juego de billar realizada por Crave es realista y agradable. Además, te evita las colas y las peleas por quién es el siguiente en la mesa.

△ Ponlas en hilera y hazlas rodar. El modo para carambolas de Virtual Pool da para horas de diversión. Bueno, una hora más o menos.



△ Puedes elegir entre muchos ángulos de cámara distintos.

◁ Y los movimientos de las bolas son muy realistas.

△ Dispones de todos los ángulos de tacada posibles.

¡QUÉ DIFÍCIL!
¿Eres uno de esos que creen que Paul Newman se sabe al dedillo todas las triquiñuelas del billar? No desesperes; cuando lleves un rato jugando al *Virtual Pool* y descubriendo las posibles carambolas, tal vez aspires a sucederle en la continuación de *El color del dinero*. Las bolas aparecen



automáticamente sobre la mesa al iniciarse la jugada, y tú sólo tienes que aportar la velocidad y la puntería necesarias. Es un juego interesante. Con la ventaja añadida de que, si fracasas estrepitosamente, nadie se enterará.

GRÁFICOS 7
Magníficas bolas de billar de alta resolución. Los fondos, sin embargo, son bastante pobres.

SONIDO 1
Efectos funcionales. Difícilmente se habría podido encontrar peor música.

TECNOLOGÍA 5
No parece que la N64 haya de tener muchos problemas con un simulador de billar.

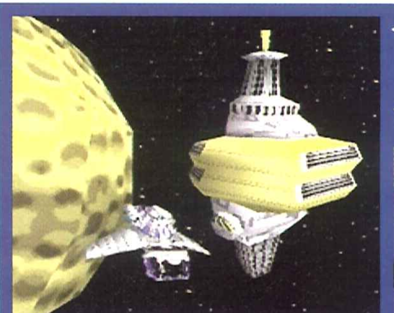
DURABILIDAD 8
Su variedad de juegos y opciones multijugador bastan para mantener el interés durante largo tiempo.

VEREDICTO
Aunque el juego sólo conste de varias bolas y un taco, la precisión de este simulador eleva su dificultad a niveles comparables con los de un billar real. Lástima de la cámara algo chapucera.



PRECEDENTES EN 64

Le echamos un vistazo a Lode Runner 3D hace apenas un mes.





◁ *Tu nave espacial, lanzada hacia el siguiente nivel. No parece muy espectacular.*

▽ *Nuestro héroe, en medio de un amenazador anillo de fuego.*



△ *Muere al compás de las carcajadas socarronas de ese tipejo rojo.*

CAMBIO DE NIVEL
Las pantallas de menú de *Lode Runner 3D* son una pega. Su aspecto es fantástico (cada nivel de cada mundo está dentro de uno de los cinco ascensores que se encuentran en una escalera de caracol metálica), pero como cada vez debes aguantar las exasperantes pantallas de carga, al final prefieres no perder el tiempo paseando entre niveles. Sobre todo porque resulta muy fácil caerse de la escalera y tener que volver a subir hasta el nivel que acabas de dejar. ¡Horror!



LODE RUNNER 3D

Lode Runner 3D			
INFOGRAMES			
Disponible	64M		1
	~~Controller Pak~~	Memoria en Cartucho	Rumble Pak
9.990 ptas.			

Una vieja joya que ha perdido algo de brillo.

Alguien se acuerda del Lode Runner original? Lo más seguro es que no. Apareció cuando el Commodore 64 y el ZX Spectrum dominaban el mundo, pero su impacto fue mucho mayor en los Estados Unidos que por estas tierras. Quizá sea esa la razón por la que la empresa de desarrollo americana Big Bang lo ha rescatado de una vetusta y polvorienta caja que descansaba en la buhardilla y lo ha recreado en 64 bits de forma bastante respetable.

En el fondo, *Lode Runner 3D* es un juego de puzzles y plataformas sencillito. Tu hombrecillo debe recoger monedas doradas a lo largo de 100 niveles en 3D que flotan en escenarios renderizados. A su favor cuenta con un montón de ascensores y teletransportes, pero lo más importante es el láser del chiquillo, que puede destruir bloques durante un lapso de tiempo para abrir rutas alternativas. Por si esto fuera poco, también puede meter a los malos que aparecen de vez en cuando en uno de estos huecos que abre con el láser para, a continuación, enterrarlo vivo en el momento en que el bloque vuelve a aparecer. ¡Genial!

Y eso es todo. La verdad es que no suena muy excitante y, en ocasiones, es tan sencillo que acabarás bostezando como un león bien saciado. Pero lo que hará que tus ojos se mantengan bien abiertos es la increíble homogeneidad de los niveles. La ruta a seguir hacia el final de cada nivel es lógica y brillante, sin atisbo de aleatoriedad; los puzzles que requieren un tiempo determinado son los menos, y predominan aquellos en los que deberás sentarte y exprimirte bien el encéfalo para descubrir qué bloque debes desintegrar o qué camino debes seguir.

Por desgracia, la presentación del juego no acompaña. La música es machacona a más no poder, y suena sin parar a lo largo de 20 niveles completos. Los de Big Bang han demostrado su buen hacer al incluir una cámara ajustable (*Lode Runner* es uno de los pocos juegos que parece darse cuenta de que el sencillo sistema de botón C de *Mario 64* no necesita más ajustes), pero como lo normal es que veas cada nivel desde una distancia considerable, los gráficos no son más que un lío indescriptible. Además, el tiempo de carga entre cada nivel y la pantalla de menú se hace eterno.

A pesar de todo, el diseño de *Lode Runner* es todo un acierto. Puedes estudiar la configuración de cada nivel largo y tendido antes de acometerlo. A cada movimiento del stick de control recibes una respuesta precisa e instantánea. En cada mundo puedes encontrar seis llaves, pero sólo necesitas cinco para acceder a cualquier nivel, por lo que los jugadores menos habilidosos pueden saltarse los tramos más complicados. Cada 20 niveles dejas atrás el escenario y accedes a uno completamente diferente.

Lode Runner es demasiado repetitivo y sencillo como para ponerse a dar botes de alegría, y demasiado rápido a pesar de la endemoniada dificultad de los últimos puzzles. Pero si quieres una buena dosis de rompecabezas con un aspecto algo retro, quizá sea esto lo que estabas buscando.



El machaca-rocas, haciendo lo que mejor sabe: machacar rocas. ▷

▽ *Ahí sí que debes de estar calentito.*

4 GRÁFICOS
Gráficos confusos que te irritarán los ojos.



6 SONIDO
Melodías pasables que nunca tienen fin.

4 TECNOLOGÍA
Es en 3D, pero esa es la única diferencia con respecto a la versión de los 80.

7 DURABILIDAD
Desafiante y, a ratos, adictivo, aunque al final resulta monótono.

VEREDICTO
Una actualización retro sorprendente y bien pensada, aunque su jugabilidad resulte anticuada en comparación con títulos más recientes para N64.

81%



◁ Increíble conducción sobre dos ruedas.

▽ Fíjate como la CPU te birla lo mejor de tu coche.

△ ¡Uau! ¡Una pista con escenario y todo! Rápido, sácale una foto.

Apaga y vámonos. ▷

PENNY RACERS

Pisando huevos



△ La redacción entera de Magazine 64 se ha embutido en ese Mini. "Quíbame eb bie be ba boca!"



Penny Racers			
PROEN/T•HQ			
Disponible	64M		1-4
	Controller Pak	Memoria Cartucho	Rumble Pak
10.990 pesetas			

Cuando cayó en nuestras manos el decepcionante Choro Q, la versión japonesa de Penny Racers, albergamos la secreta esperanza de que su versión PAL sacaría a la luz detalles ocultos del juego. Pero estábamos equivocados.

Sigue siendo cutre, sigue siendo básico y sigue siendo lo más lento que se ha hecho en el mundo de los juegos. Tener la pantalla de opciones en inglés hace que sea más fácil elegir accesorios para tu coche, pero no convierte el juego en un festival al estilo *Mario Kart*, y parece ser que eso es lo que se pretendía.

El objetivo del juego es ir ganando carreras e ir acumulando puntos suficientes para retocar tu pequeño coche de cuerda a tu gusto. Puedes darle una mano de pintura gratis en cualquier momento o bien cargarlo de accesorios que van desde motores hasta lanzaderas de cohetes. Suena bien, pero aun teniendo una máquina potente y armas que te abrirán paso por donde sea, el juego sigue siendo bastante soso; con lo que diez minutos de carrera pueden llegar a parecerte una hora.

La dirección es bastante competente pega un bocinazo rápido y márcate un giro de 90º, pero los coches se agarran tanto al asfalto que a duras penas puedes utilizarlo. Sólo cuando pongas tu viejo cacharro delante de una cuesta de las fuertes parecerá que no circule sobre raíles, pero entonces –y teniendo en cuenta que aquí los coches del ordenador hacen trampas como en ningún otro sitio– verás que ganar los puntos que hacen falta para comprar los accesorios que necesitas es un proceso largo y complicado.

Las carreras multijugador presentan los mismos problemas que la modalidad individual.

Cuando un proyectil alcanza un coche, éste se para en seco y te puede salir barba antes de que acelere a tope de nuevo. Hasta las pistas son aburridas. La mayoría de ellas consiste en extensiones tipo pradera con una roca en medio y unas pocas rampas que ni son atajos ni te suponen ningún tipo de ventaja.

Pero bueno, tú mismo puedes diseñar tus circuitos. La versión PAL ofrece un editor de pistas más fácil de entender y, además, tienes suficientes tramos de pista para montar circuitos dificilillos. Si incluyes muchas curvas cerradas podrás probar el sistema de giro. Lo que no puedes cambiar es el escenario, o sea que en cada pista vas a tener el mismo cuadro, un poco molesto a la vista (aunque es un precio muy bajo cuando permite divertirse un poco con *Penny Racers*).

En fin, que no creemos que vaya a colapsar las tiendas. Existen mejores alternativas disponibles y un millón de maneras de gastarte la pasta, si es que te quema en los bolsillos. ¿Qué tal si te compras una calculadora y un juego de reglas? ¿O un esqueleto de plástico de los que brillan en la oscuridad? O, ya puestos, unas bolsas para la aspiradora.

▽ La furgoneta del restaurante chino en acción, acelerando en una curva a 10 por hora.



▽ Si al menos tuviéramos más pistas con curvas como ésta...

5 GRÁFICOS

Coches "cuatro latas", pistas sosas, escenario poco trabajado.

5 SONIDO

Por debajo del zumbido de los motores suena una musiquilla fácil

4 TECNOLOGÍA

Un poderoso remedio contra el insomnio

6 DURABILIDAD

Mejorar tu coche puede ser divertido (si eres fan del Tente)

VEREDICTO

Quédate con Mario Kart.





◁ El concurso de baile se estaba descontrolando...

◁ Mi papá es más fuerte que el tuyo.

△ Es grande, redondo y bota... ¡Robonohaya!

◁ Las menores no deberían luchar.

▽ Flying Dragon tiene buena pinta, pero las apariencias...

FLYING DRAGON

Flying Dragon			
INTERPLAY			
Disponible	64M		1-2
	Controller Pak	~~Memoria Cartucho~~	Rumble Pak
Precio no disponible			

¡Dos beat ´em up en uno! Aunque ninguno de los dos es gran cosa...

Aguardamos con expectación el santo advenimiento de Smash Bros, porque sin él la N64 se quedaría compuesta y sin excelsos beat ´em up. Tenemos un digno catálogo de juegos como MK4, Mace, el Fighters Destiny original y Rahuga Kids, pero fuera de Nintendo, nadie ha podido crear nada que se acerque a la calidad de (se oye un suspiro) Tekken 3.

¡Por supuesto que no podremos comparar *Smash Bros* con *Tekken 3*! Son dos juegos completamente diferentes, pero tienen una característica en común: ambos son de lo mejor en su género. Una característica que, por desgracia, no comparte *Flying Dragon*. Lástima.

Editado en Japón hace 14 meses bajo el título *Art of Fighting Twin*, *Flying Dragon* ofrece una combinación explosiva. Es obvio que a su menú de opciones se le ha dedicado una buena dosis de materia gris æcomo queda patente en su interesante estructura de combates de estilo RPG y sus luchas personalizablesæ, pero los torneos parecen estar metidas con calzador, a última hora, deprisa y corriendo, como si ni siquiera se hubieran molestado en revisarlas.

El hecho de tener dos juegos en uno no es tan emocionante, la verdad. En uno de ellos juegas con personajes de caricatura, mientras que en el otro tu personaje adquiere un aspecto más realista y proporcionado, como todo buen luchador de *beat ´em up* que se precie. Aunque la diferencia de estilo y manejo entre los dos juegos no es tan importante.

Para nada. Lo más interesante de *Flying Dragon* –y la lástima es que se trata, probablemente, de la parte menos importante del juego– es su procedimiento para la adquisición de habilidades, típico de un RPG . Cada vez que ganas un combate vas acumulando puntos de experiencia que podrán invertir en la ejecución de nuevos movimientos en el siguiente. De esta manera puedes "crear" un luchador desde cero. Pero claro, sólo podrás añadirle los movimientos que la CPU tenga disponibles.

Movimientos que, por otro lado, ya existen en otros personajes. Aun así, es una buena idea.

El problema es que esto debería ser secundario en un juego de lucha tan recargado como el que nos ocupa, donde hay una serie de opciones que, pudiendo haber sido geniales, pierden mucho con tandas de interminables asaltos de 60 segundos. Las evoluciones de los personajes no son fáciles de seguir debido a los escasos *frames* por segundo y a que los gráficos parpadean.

La cámara hace pasadas rápidas de un sitio a otro sin avisar, lo que tampoco ayuda demasiado, y acabas sintiéndote bastante desorientado.

En el fondo es una pena, porque *Flying Dragon* tenía un gran potencial. ¡Qué desperdicio!

TECNOLOGÍA *Lo más interesante de* **Flying Dragon** *es su procedimiento para la adquisición de habilidades, típico de un RPG.*



▽ ¡Ja! ¡Fíjate en mi sombrero horteras y cáete de espaldas!

6 GRÁFICOS
No hay mucho que decir, la verdad: Gráficos pasables para un juego pasable.

5 SONIDO
Musiquilla mediocre y efectos sonoros del montón.

5 TECNOLOGÍA
Interesantemente única, pero cutre.

8 DURABILIDAD
Existen montones de opciones, incluido un campeonato para ocho jugadores.

VEREDICTO
Agradable y durillo. Flying Dragon tiene un buen potencial, pero no lo despliega donde debería. Es una pena, porque podía haber sido algo genial.

78%

¡ESO DIGO YO!

Criticar. El juego más duro del mundo. Bueno, más o menos.

No estás de acuerdo con alguno de nuestros análisis? ¿Crees que Turok 2 era tal y como te esperabas? ¿Sufriste una gran decepción con GoldenEye? Y F1 World Grand Prix, ¿te pareció un poco aburrido? Si es así, aquí te damos la oportunidad de hacerte escuchar.

Esta sección está llena de opiniones que no son las *nuestras* –ya habéis tenido suficiente de eso– sino las *vuestras*. Si queréis decir lo que pensáis, escribid unas 100 palabras en nuestra contra (o a nuestro favor, quién sabe) y enviadlas a la siguiente dirección (sin olvidar la fecha ¿eh?):

ESO DIGO YO
Magazine 64
MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

V-RALLY '99

Este juego es fantástico... si te gusta mucho, pero muchísimo, este deporte. Es muy difícil de controlar y hay que practicar mucho. Creo que a este juego le han dado demasiada nota. No sólo por el hecho de ser muy complicado, sino porque es un simulador, que no un arcade, como una de sus opciones indica. ¿Arcade de qué, si es lo mismo con tiempo? Además, los pilotos que controla la máquina ¡son perfectos!, nunca cometen ningún fallo, a no ser que consigas darles un golpe (algo bastante difícil).
Mi conclusión es que, desde el punto de vista de una persona a la que le gustan mucho los modos multijugador, no es aconsejable.

Fernando Vega, Santander





ZELDA 64

Llevo 15 meses en esto de los videojuegos y *Zelda 64* me ha decepcionado. Técnicamente es genial, pero *Final Fantasy VII* te absorbe por su trama, te hace reír y llorar. En cambio, *Zelda* es un fracaso: salen unos personajes rarísimos. Tener que mirar cada vez la traducción en la guía es para morirse.
La mazmorra más difícil es la primera. A partir de ahí todas son iguales y tediosas. El final es pobrísimo y los secretos se reducen a agujeros en el suelo con escasa recompensa.
Sigo prefiriendo el *Zelda* original de NES, el de Game Boy y el de *SNES*. Este no me atrae lo más mínimo.

Ramón Minguez, Castellón





DIDDY KONG RACING

En mi opinión es un juego muy original y adictivo. Destaca sobre todo su modo multijugador, en el que pueden jugar 2, 3 ó 4 jugadores a la vez. Las "batallitas" son muy divertidas, especialmente cuando tienes en tu poder 10 misiles æahí es nadaæ, y el "pringao" de tu amigo a punto de caramelo.
Por su parte, el modo para un jugador es también muy adictivo, aunque con el tiempo se acaba volviendo aburrido.
En el apartado gráfico destaca por su nitidez. En resumen, un juego imprescindible en cualquier ludoteca.

David Álvarez, Vigo





TUROK 2

La puesta en escena de *Turok 2* es muy buena; el primer nivel es fantástico, pero al sobrepasar la mitad del segundo, comienza a hacerse difícil y pesado; por consiguiente, pierde la adictividad y aburre. Hay poca variedad de enemigos, y una vez acabado un nivel, no dan ganas de jugarlo de nuevo.
El modo multijugador es lioso. *GoldenEye* es mucho mejor, más divertido, más jugable y no te cansas de jugar los niveles una y otra vez. Tienes un mayor control sobre las armas que en *Turok 2*. El juego de Rare es mucho más adictivo, ágil y profundo. *Turok 2* es un buen juego, pero no le pisa los talones al maravilloso *GoldenEye*.

Jorge Martín de Prado, Fuenlabrada





Nintendo 64: la máquina suprema. Ahí va la prueba...

Echale otro vistazo a tu colección de videojuegos. ¡Despabila, que es para hoy! Seguro que en ella no faltan algunos de los clásicos de siempre. Super Mario 64, Zelda, GoldenEye, juegos no ya revolucionarios en su género, y el colmo del entretenimiento digital, sino además poseedores de algunos de los instantes más puros y geniales que jamás contempló el ojo humano, verdaderos milagros que hacen temblar al mismísimo joypad.

Al experimentar ese milagro, incluso después de haber logrado algo realmente increíble, ¿no has deseado nunca poder hacer algo similar en la vida real? ¿Algo como, digamos, utilizar maquinaria de demolición pesada para derruir rascacielos, como sucedía en *Blast Corps*; o servirte de un reloj con láser incorporado para escapar, al más puro estilo James Bond, de un tren con una bomba como polizón?

Ahí van, pues, nuestros 20 *pedazos* de juego favoritos, que acompañamos de unas recreaciones, consistentes en unas instantáneas de fabricación casera, de los videojuegos para N64 más apreciados, porque queremos que tus momentos de juego favoritos salgan, como por arte de magia, al mundo real.

Así que sin más dilación, ahí va nuestra pequeña celebración sobre lo mejor de los videojuegos. ¡Que la disfrutes!



Los 20 momen juego más aluci

1 The Legend of Zelda: Ocarina of Time

Donde nadie había llegado



Imagínatelo. Has explorado cada rincón del bosque de Kokiri, te has aprendido algunos movimientos, has encontrado la espada y te has comprado el escudo. Deku Tree ha supuesto una lucha constante, has destruido a Gohma y aún no sabes de qué va la historia. Sólo después de un par de horas jugando, estás preparado para dejar el bosque y empezar de verdad la búsqueda.

Y, ¿qué ven tus ojos? El vasto y majestuoso prado de Hyrule. Allí, a lo lejos, se alza el castillo de Hyrule. Y más lejos todavía, a kilómetros de distancia, se divisa la cima premonitoria de la Montaña de la Muerte, coronada por el humo. Inicias la marcha hacia el castillo, notas el sol que cae de lleno sobre ti; pero antes de que puedas llegar, la luz se desvanece y el ocaso tiñe de color anaranjado brillante el horizonte. Entonces, oyes el aullido del lobo: ya es de noche.



Te das cuenta de que *puedes* escalar hasta la cima de la Montaña de la Muerte y entonces, después de esta revelación, te das de bruces con el hecho de que todo formaba parte de un mundo perfecto en el que puedes jugar, con todas las infinitas posibilidades y la extraordinaria libertad que eso conlleva.



El juego más bello jamás creado, sin lugar a dudas.

Simplemente bello, asombroso e increíblemente maravilloso; un salto poético e histórico hacia una nueva y valiente dirección en la creación de juegos. Las palabras no le hacen justicia.

2 Super Mario 64

Éxito con vistas

¿Te acuerdas de la primera vez que jugaste con *Super Mario 64*? ¿Te acuerdas del primer nivel –Bob-omb's Battlefield– cuando tenías que escalar hasta lo más alto de la torre? Claro que te acuerdas. Pues así, también recordarás el momento en que al mirar hacia atrás, se abría ante tus ojos una panorámica de todo el nivel, hecho que revolucionaría los videojuegos por siempre y abriría el camino para *Zelda*.



¡Mira eso! ¿Recuerdas la primera vez que lo viste? Todo un clásico.

Sólo Nintendo podía volver a superar algo así.

ntos de
inantes

y cómo recrearlos en casa

3 GoldenEye 007

Muerte a distancia

Un momento de violencia precisa, fría y deliciosa. Unos 30 segundos después de empezar el primer nivel de *GoldenEye* –The Dam– escalas la torre y te apoderas del rifle con punto de mira. Lo utilizas para ampliar la imagen del guardia en el túnel, y así poder ver su cara al detalle, antes de meterle una bala en el entrecejo. ¡Qué clase!

El rifle con punto de mira de GoldenEye. La octava maravilla.



¡Ahi va! ¡Qué guay!





Rare ha puesto el listón muy alto.

COMO... ser un gran francotirador

Con una posición estratégica: la ventana de un primer piso; una buena arma: una ballesta que dispare dardos de ventosa; y un blanco apropiado: un transeúnte de lo más despistado...

Apuntas a la frente de la víctima con frialdad y le disparas dos certeros dardos. Claro que en una frente como ésa sería imposible fallar... ¡Aprende, James Bond!



NECESITARÁS...

Un pistola para dardos de ventosa, dos o más dardos de ventosa, una frente normal o ancha y/o un trasero.



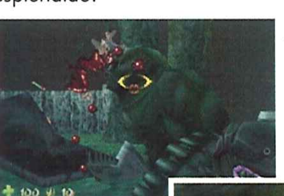
GO! GO!



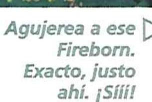
5 Turok 2

¡Qué derroche de sangre, cuánta locura!

Dos palabras: taladro cerebral. La primera vez que lo acoples a la cabeza de un enemigo, te echarás a reír. Pues el esparcimiento de sesos resultante –que implica que el malo se menee, que materia gris le salga a borbotones, y que le estalle la cabeza– es tan exagerado que resulta espléndido.



Hectolitros de sangre. ¡Qué pasada!





Agujerea a ese Fireborn. Exacto, justo ahí. ¡Síííí!



6 Zelda 64



Bestias colosales



En una palabra: superiores. Desde King Dodongo, cuyo ataque resulta devastador, a Phantom Ganon, el saltimbanqui de la imagen, tan aterrador que pone el vello de punta; ah, y no olvidemos a Morpha, con su misterioso aspecto de señor del Abismo. Todos, de presencia impecable, majestuosos y enormes. Aunque, por supuesto, se reservan lo mejor para el asalto final...



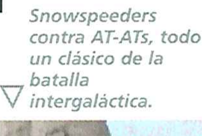
Ganondorf. La encarnación de la astucia. ¡El muy....!

6 Shadows of the Empire



El traspié de un AT-AT

Snowspeeders contra AT-ATs, todo un clásico de la batalla intergaláctica.



Olvídate del resto del juego –que iba de normal a espantoso–, el verdadero espíritu de Star Wars quedaba reflejado en este instante maravilloso y brillante, que te trasladaba a la mejor escena de El imperio contraataca. Rogue Squadron ha conseguido mejorarlo, aun así ese momento permanece imborrable en nuestra memoria.





¡AT-AT vaaaa!. Igualito, igualito que en la película.



7 Mario Kart 64

A las buenas o a las malas

Uno de los juegos multijugador más asombrosos, se crece si juegas sucio. Por ejemplo, si utilizas un relámpago en el momento en que los otros jugadores alcanzan el borde del inmenso salto del Wario Stadium, los enviarás de un plumazo a un tramo anterior del circuito, lo que te agradecerán con varios insultos y gestos amenazadores. Maravilloso.

Una táctica fabulosa.



Wario te gustará. Aunque, necesitarás emplearte a fondo.





COMO... echar una carrera en tu salón



Sólo necesitas una silla con ruedas, un volante y un disfraz no muy convincente. Fíjate en el atuendo de ellos, burdas imitaciones de Wario y Mario.

NECESITARÁS...

Tres sillas con ruedas, tres volantes y penosos disfraces a lo Village People (¡Guay, em, si , ey!).

8 Lylat Wars

Marchando una de ciencia ficción

¿Viste Independence Day? ¿Te acuerdas de la escena de la batalla aérea entre naves a punta pala, bajo la nave nodriza? Pues bien, el nivel Katina de Lylat Wars reproduce esa escena al dedillo, y te sumerge de lleno en una batalla fantástica entre cientos æen sentido literalæ de combatientes. Con un inmenso platillo volante incluido que está a punto de arrasarlo todo.



Slippy Toad. Un cretino de lo más incompetente.

Lylat Wars, genial, a pesar de sus dos años de vida.



Lo mismito que en Independence Day. No, ¡mejor!

9 Super Mario 64

Muestra tus encantos

¡Ah, Super Mario 64! ¿Cómo te sentiste al darte cuenta de que Mario podía hacer más, mucho más, que simplemente correr y saltar? ¿Cómo te sentiste al lograr hacer el salto mortal hacia atrás? ¿O al subir el muro, patada va patada viene, a lo que parecía ser un indestructible revestimiento de ladrillo? Seguro que bastante bien. En Super Mario 64, las posibilidades son infinitas.



△ Mario, siempre hacia delante. ¡Eres un cielo!

10 Wave Race 64

Deslizarse sobre el agua





△ Rey de Juegos donde los haya.

Aparte de los efectos, aún hoy sorprendentes, de agua en calma, resaca y oleaje, es el circuito de Southern Island, con marea baja incluida (que deja al descubierto barcos hundidos, por lo que te ves obligado a conducir de manera diferente en cada vuelta) el que mejor ejemplifica la evolución en los juegos de carreras. Genial, a pesar de los más de dos años transcurridos.

11 F-Zero X

Una carrera de mil demonios

30 coches, 24 circuitos, velocidad endemoniada y el mejor manejo que jamás se haya visto, componen un paquete de lo más completo (no faltaba más). Con todo, Nintendo se las compone para encontrar un hueco para la Copa X, que genera un circuito aleatorio cada vez que juegas. Lo que ya es mucho, ¿verdad?

▽ ¡Qué alucine! Mi estómago, voy a echar la papilla.





△ Más rápido que una bala, y más divertido.

▽ Oh, esa endemoniada curva.

12 Pilotwings 64

A vista de pájaro



Con citar el giroscóptero, aquí mostrado, o la huida precipitada a través del sistema de cuevas con el cinturón-cohete ya bastaría; pero, deslizarse a 500 pies de altitud sobre Little States, en el atardecer, imitando así al Hombre Pájaro, debe considerarse una de las experiencias más relajantes y, a la vez, excitantes jamás vividas.



△ Un clásico infravalorado. Por todos menos por nosotros, claro.

13 GoldenEye 007

El silencio es oro



△ ¿Quieres sigilo? Pues, chúpate esa, Metal Gear Solid.

Consigues escabullirte de los lavabos, colarte por las escaleras, franquear las puertas... y entonces, te topas con un guardia, de espaldas a ti, más aburrido que una ostra, rascándose y cazando moscas. Le apuntas a la nuca, y te lo cargas, en completo silencio, de un solo disparo con tu PP7...



COMO... acumular energía cinética

En un intento por emular al capitán Falcon, este individuo toma prestado el Mini de su cuñado para poder experimentar en sus propias carnes la emoción y el riesgo de la alta velocidad, cual corredor futurista de Nintendo. Fíjate, pa chulo él... Y fíjate ahora en su rostro desencajado después de haber subestimado, muy por debajo, la aceleración de esa máquina infernal. Parece ser que este chiflado no está preparado para los rigores de una carrera a 1000 km./h.

NECESITARÁS...

Tres gomas o bandas elásticas, un bólido (o, en su defecto, un Mini) y una carretera libre de controles policiales.

GO! GO! ▷

14 Blast Corps

Follón robótico



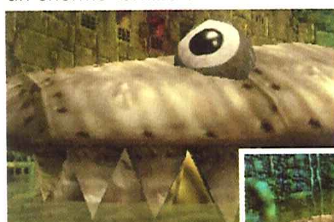

△ J-Bomb. ¡Qué tio, digo, robot!

Has jugueteado con volquetes, buggies turbopropulsados y motos equipadas con lanzacohetes, pero te va la marcha y lo que quieres es armar la de San Quintín. Por eso, te subes a un gigantesco robot volador de 15 metros y te limitas a reducirlo todo a cenizas. ¡Ave J-Bomb!

15 Banjo-Kazooie

Esto me huele a pescado

Clanker's Cavern. De acuerdo, se trata de un lugar escalofriante, pero en él hay una ballena mecánica enorme que emite sonidos y que coletea magníficamente sobre una repugnante mancha de petróleo. No olvides, además, que puedes visitar el interior de Clanker, practicar odontología con sus dientes e introducir hasta el tope un enorme tornillo en su orificio nasal.



Uno de los mejores niveles de Banjo-Kazooie. ¿A que sí? ▷

COMO... parecer un pelmazo



También tu puedes ser Banjo y Kazooie, con la ayuda de una nariz postiza, y una espalda amiga que te lleve a caballo, como te demuestran aquí estos dos. ¡Qué vergüenza cuando sus familias los vean de esta guisa!

NECESITARÁS...

Dos idiotas, dos narices postizas y un patio.

MENCIÓN DE HONOR

Ahí van otros 10 momentos que pudieron ser y no fueron ...

1. Mario Kart
El atajo en Mario Raceway.
2. F1 World Grand Prix
Adelantar a Schumacher en esa curva en Mónaco.
3. Spacestation Silicon Valley
Adueñarse de un cuerpo.
4. Turok
El Cañón de Fusión. ¡Bumba! Y el vecindario entero a freír monas.
5. Body Harvest
Al exterminar a una oleada de depredadores con un enorme tanque.
6. Zelda
Cuando logras pasar sin ser visto por los guardianes del castillo ni los centinelas de Gerudo.
7. F-Zero X
La primera vez que corres por la parte de fuera del conducto en Big Blue.
8. Banjo-Kazooie
Cuando vuelas hasta lo alto del muñeco de nieve en Freezeezy Peak, y después admiras la vista.
9. GoldenEye
En el nivel Runway, donde te das cuenta por primera vez de que puedes entrar en el tanque y conducirlo.
10. Super Mario 64
Wing Cap. Maravilloso.

16 Diddy Kong Racing

Hacer monadas

Sólo es una cursilada más, ¿verdad? No, falso. Es verdad que las bases del juego incluyen ganar carreras, pero Diddy Kong Racing pone un gran empeño en ser mucho más que un juego de carreras. Como muestra un botón: Adventure Island, una maravilla suplicando ser explorada, y que proporciona una pista de lo que se avecinaba con Banjo-Kazooie.



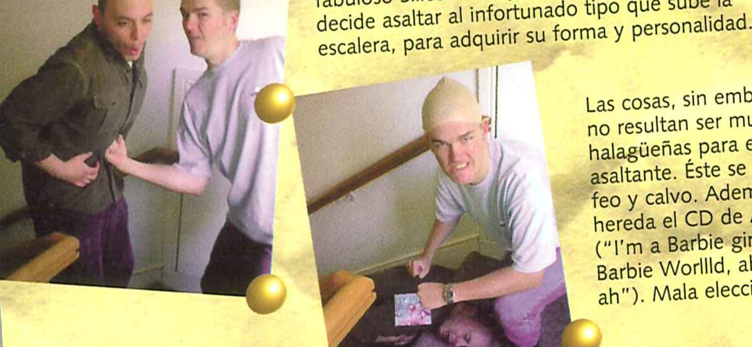


NECESITARÁS...

Un recuerdo de un amigo (que puedas heredar sin trámites legales de por medio) y una naturaleza agresiva.

COMO... adueñarse de un cuerpo

Después de haber jugado, hasta desquiciarse, con el fabuloso Silicon Valley de DMA, este otrora corderito decide asaltar al infortunado tipo que sube la escalera, para adquirir su forma y personalidad.



Las cosas, sin embargo, no resultan ser muy halagüeñas para el asaltante. Éste se vuelve feo y calvo. Además, hereda el CD de Aqua ("I'm a Barbie girlll in a Barbie Worllld, ah, ah, ah"). Mala elección.

17 ISS '98

¡Y... goool!



△ Se ponga como se ponga, el portero no tiene nada que hacer.

Recoges el balón en tu propio campo, haces un pase largo al extremo, avanzas con el balón, evitas una entrada con una elevación y driblas a otro jugador, llegas a la línea de meta, cubres el balón con el pie, utilizas un pase cruzado, saltas.... y con una perfecta chilena chutas a portería . Oléée, oléée, oláááá.....



Nunca hubo pies mejor recreados. ▽

18 Turok: Dinosaur Hunter

A la caza de dinosaurios

Te las has tenido que ver con legiones enteras de esa armada bestial de Campaigner, desde insignificantes soldados a temibles raptores, e incluso horrorosos alienígenas-insectoides. Eso sin olvidar al maravilloso triceratops. ¿Se podría superar? ¿Qué tal con un monstruoso tyrannosaurus biónico, provisto de láser, y que escupe fuego? ¡Sí, sí!



Una pasmosa animación de dinosaurio. Te harás pis (y no precisamente de risa).

El Mejor Dinosaurio, por los siglos de los siglos.

19 F1 World Grand Prix

Choque múltiple

Cuando en el simulador de Fórmula Uno, casi perfecto, de Paradigm metes la pata, la metes hasta el fondo. Un ejemplo: en la opción Full Damage, en la primera curva del circuito urbano de Mónaco, si pierdes el control a 130 Km./h y te empotras contra el lateral, perderás dos ruedas y provocarás un espectacular accidente múltiple. No ganarás la carrera pero, qué demonios, habrá sido en dos palabras: im-presionante.





¡La cagaste, Burt Lancaster!

COMO... romper una pierna a alguien

Tratando de imitar a los ridículos personajes que pululan por los juegos de Mortal Kombat, estos dos individuos (fijaos en el apaño de sombrero a lo Raiden) se enfrascan en una pelea a tortazo limpio.

¡Toma, dale! Y así, hasta el momento en que como puedes ver, el del sombrero agarra a su rival por el pie y le retuerce la pierna, de una manera sobrehumana, hasta oírse ¡crac!

NECESITARÁS...

Un filtro de café de papel (para utilizar a modo de sombrero a lo Raiden), un vaso de plástico para sujetarlo a la barbilla del rival (lo que le convertirá en Scorpion) y una pierna extra. P.D.: Necesitaréis a un testigo que grite ¡crac! en el momento clave.

20 1080° Snowboarding

Descenso vertiginoso

Dragon Cave es un recorrido ya de por sí peligroso, con múltiples trazados, saltos que te revuelven el estómago y salientes rocosos afilados como cuchillos. Sin embargo, si se diera el caso de que fueras un esquiador más temerario, puedes salirte de la pista marcada y descender por un atajo de 30 metros. Puede que incluso consigas llegar a la meta sano y salvo. Entonces seguro que te apellidas Fernández Ochoa.



...como la carrera de Julio Iglesias. Nos va, nos va, nos va...

Un descenso casi en picado...

NUNCA JAMÁS

Los momentos que no quisiéramos volver a ver en jamás de los jamases.

1. Aero Gauge
Aparecen objetos de la nada tres metros delante de ti.

2. Turok
Pillar Maze. Ese salto perfectamente pixelado debe prohibirse. Desde ya.

3. Bomberman 64
¿Cómo se las arreglaron para desgraciar uno de los mejores juegos multijugador?

4. Buck Bumble
Niebla densa a más no poder. Que miren Zelda y aprendan.

5. MK Mythologies
Bloques de piedra que a la más mínima y sin previo aviso acaban contigo.

6. Clayfighter
Un juego de lucha sin un segundo de lucha que valga la pena. Penoso.

7. Shadows of the Empire
El salto del tren. No es propio de Star Wars. Para nada.

8. Multi-Racing Championship
¿Tres circuitos, nada más? ¡Qué rácanos!

9. Penny Racers
Lento, muy lento.

10. Milo's Astro Lanes
Un proyecto que no debería haber visto nunca la luz.

Y AHORA TE TOCA A TI...

Así es, queremos que nos envíes tus propias instantáneas de tus momentos de juego favoritos. Utiliza la imaginación, material que tengas a mano y, por supuesto, una cámara para captar ese original instante. Después de una selección, publicaremos las mejores recreaciones. Chachi, ¿eh? Las posibilidades son infinitas: chilenas de ISS'98, pesca de Zelda, matanza de monstruos de Turok 2, etc. Reproduce una escena de cualquier videojuego para N64, haz una foto y envíanosla a:

Soy un monstruo
Magazine 64
M.C. Ediciones
Pg. Sant Gervasi, 16-20
08022 Barcelona

COMO...
sobrevivir a una partida a
MARIO PARTY

Reirás. Gritarás. Llorarás. Maldecirás el nombre de Mario para el resto de tus días...

Hombre prevenido vale por dos, como suele decirse, y ya que Mario Party es uno de los juegos multijugador más logrados de Nintendo, estamos seguros de que vas a querer humillar ceremoniosamente a tus amigos con tu sorprendente habilidad en el juego. Está claro que participar es divertido, pero lo que cuenta es obtener una victoria clara sin esfuerzo alguno. Y aquí es donde entramos nosotros.

Puede parecer un juego simple, pero en *Mario Party* hay un montón de trucos que no debemos pasar por alto. Así pues, recuéstate en el sillón y relájate, mientras te conducimos por el mejor juego de mesa desde que la prematura muerte del Doctor Black en las escaleras de su sótano propició la invención de Cluedo.

LO QUE DIJIMOS



Hicimos un análisis de Mario Party en el número anterior y llegamos a la siguiente conclusión:

"Mario Party supone un gran paso adelante dentro de su género y es divertidísimo. ¡Cuánta variedad y energía."

85%



TABLEROS

Mario Party presenta ocho tableros en total, cada uno de ellos tan original y entretenido como el primero. Más abajo los enumeramos todos, junto con algunos consejos específicos para cada tablero que te ayudarán en tu camino.

AVENTURA EN LA JUNGLA DE DK

● Si caes en una casilla ? en este tablero, todos los que vayan por cierto camino serán perseguidos por un pedrusco enorme (tendrás que emplear algunas huidas al estilo Indiana Jones).

● Hay muchísimas intersecciones, así que utiliza el mapa para escudriñar el terreno antes de tomar alguna decisión.



△ *Ten ciudado con esos enormes bloques de piedra.*

CASTILLO DEL ARCO IRIS DE MARIO

● Si tienes 50 monedas, toma siempre la ruta de la izquierda para encontrar a Boo; de lo contrario, ve por la derecha.

● El problema de verdad son los continuos cambios Toad/Bowser. Si Bowser está en juego toma el camino del final a mano derecha y deja que uno de tus contrincantes te pase delante. Éste debería (si tienes suerte) llegar a Bowser, perder sus monedas y ¡hacer que Toad aparezca de nuevo para que le puedas comprar una estrella!

▽ *Intenta no tomar champiñones envenenados.*



SALA DE MÁQUINAS DE LUIGI

● Debido a que las puertas se abren y se cierran después de cada turno, es muy difícil llegar a Toad. Planéalo de antemano, y utiliza las máquinas para abrir/cerrar las puertas como mejor te convenga en tu próximo turno, cuando vuelvan a abrirse/cerrarse de nuevo.

● Utiliza el mapa para ver si alguno de tus oponentes se está acercando a Toad, después cierra las puertas que llevan hacia él de manera que no puedan recoger una estrella.

Tengo que elegir un camino. ¿Adónde voy? ▷

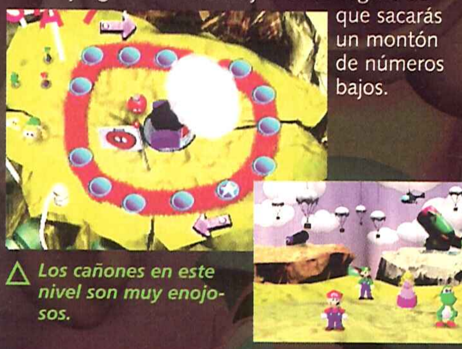


◁ *Todo esto parece un poco complicado.*

EL CAÑÓN DE WARIO

● Utiliza el Fly Guy para ahuyentar a los rivales que estén cerca de Toad siempre que tengas ocasión. Es un poco caro, pero inmensamente satisfactorio.

● Visita a Bowser únicamente si eres muy bueno en los juegos individuales y si estás seguro de que sacarás un montón de números bajos.



△ *Los cañones en este nivel son muy enojosos.*

TARTA DE CUMPLEAÑOS DE PEACH

● Las plantas en este nivel son muy útiles: si un oponente se encuentra con una, ésta le robará una moneda y te la dará a ti.

▽ *Danos más estrellas, viejo amigo Toady.*



ISLA TROPICAL DE YOSHI

● Si tienes mucho dinero puedes hacerles una mala pasada a tus contendientes pagando a los Thwomps una tarifa más elevada de la que piden. Si tus rivales no tienen suficiente dinero no podrán seguirte y, a no ser que alguien caiga en una casilla, podrás llegar fácilmente a Toad.



△ *Luigi. Furioso tras años de indiferencia.*

CASTILLO DE MAGMA DE BOWSER

● Las casillas ? en este tablero cambian todas las casillas azules por rojas y viceversa.

● Este tablero es bastante grande, así que ve comprobando el mapa para localizar la ruta más rápida hacia Toad. A veces vale la pena correr el riesgo de la ruleta para ponerte en cabeza de la competición.

● Haz todo lo que puedas para evitar a Bowser: te quitará una estrella cada vez que pases delante de él.

¡TABLEROS SECRETOS!

LA ESTRELLA ETERNA



● Bowser cambiará las coordenadas de los transportadores siempre que te acerques a él. Acuérdate de la orden que grita y aprende a moverte por el tablero. Por desgracia, es cuestión de ensayo y error.

● Los Baby Bowsers no parecen ganar nunca su pequeño juego, en el que apuestan estrellas, así que no sufras si tropiezas con ellos.







CASILLAS

Te ofrecemos un rápido resumen de cada una de las casillas que te encontrarás en Mario Party.



Las casillas **AZULES** te dan un *bonus* de tres monedas.



Las casillas **ROJAS** te descuentan tres monedas.



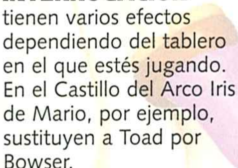
Las casillas marcadas con una **ESTRELLA** te llevan a un juego individual en el que puedes ganar 10 monedas o más.



Las casillas con un **SIGNO DE INTERROGACIÓN** tienen varios efectos dependiendo del tablero en el que estés jugando. En el Castillo del Arco Iris de Mario, por ejemplo, sustituyen a Toad por Bowser.



Las casillas con un **SIGNO DE EXCLAMACIÓN** te propulsan a un juego de *bonus* en el que puedes decidir quiénes pierden sus estrellas o monedas y quiénes las ganan. Sin embargo, las cajas encima de tu cabeza giran tan rápido que es imposible conseguir siempre el resultado preferido y a veces pueden llevarte del primer puesto al último.



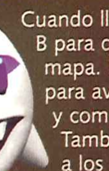


Las casillas con un **CHAMPIÑÓN** te dan una oportunidad del 50/50 de conseguir otra tirada o de perder la siguiente. Vale la pena arriesgarse si quieres atrapar a un oponente para llegar a Toad antes que él.

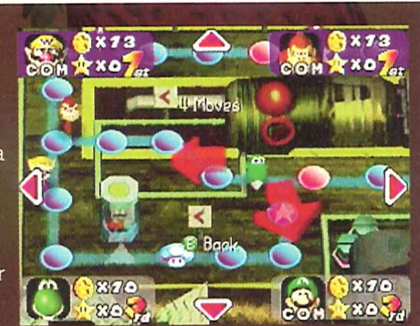
TACTICAS

Como con cualquier otro juego de mesa, la parte táctica de Mario Party está bastante limitada. Aquí no puedes comprar ninguna avenida ni obtener una buena puntuación por la palabra más larga, pero hemos logrado encontrar algunos consejos muy valiosos...

Mira a la izquierda, mira a la derecha, mira a la izquierda otra vez...



Cuando llegues a una intersección dale a B para que aparezca la pantalla del mapa. Recórrelo por ambos caminos para averiguar el paradero de Bowser y compañía, y en qué casilla caerás. También puedes utilizarlo para situar a los otros jugadores en el tablero.



Un paso adelante

Planear las cosas de antemano es tal vez la mejor táctica en *Mario Party*. Utiliza el mapa para comprobar la posición de tus oponentes con respecto a Toad. ¿Llegará alguien a él en el próximo turno? ¿O existe alguna oportunidad de adelantarles y quedarte tú con la estrella antes de que Toad se mueva? Si planeas las cosas con anterioridad puedes colocarte a la cabeza del pelotón cuando se trate de ir a la caza del escurridizo servidor de champiñones.



Estrellas bonus



En una partida reñida puedes tener casi por seguro que esto es lo que decidirá el ganador. Las estrellas *bonus* se conceden a:

- **el mayor número de monedas.**
- **el mayor número de monedas ganadas en los minijuegos.**
- **el mayor número de casillas ? en las que se ha caído.**

No hay nada que hacer con respecto a la última categoría, pero tomando como objetivo a los jugadores con más monedas puedes encontrar la manera de impedir que consigan el galardón. Utiliza a Boo para que les robe, y asegúrate de que son los primeros en caer en los minijuegos. ¡Pero ten cuidado, no se lo van a tomar bien y buscarán venganza!

Otra manera de impedir una victoria cantada es robar una estrella al jugador con más monedas y no a tu rival más próximo: incluso aunque consigan unos cuantos premios al final, todavía quedarán muchas cosas por hacer.

BONUS

Engañar al sistema

Al final de cada partida las únicas monedas y estrellas que van a parar al banco son las que pertenecen a participantes humanos, mientras que todos los otros ítems se pierden. Sin embargo, puedes estar seguro de que todas esas encantadoras monedas y estrellas irán a parar directamente a tu bolsillo con este truco. En la última ronda, para la partida, accede a la configuración del mando y cambia a los jugadores del ordenador por humanos (necesitarás más de un mando para que esto funcione). Ahora, cuando hayas completado el tablero, ¡todos los ítems serán depositados en el banco!

Una manera incluso más fácil de hacerlo es cambiar a los cuatro jugadores a COM y volver al ordenador para cambiarlos de nuevo en la última ronda. ¡No podía ser más fácil!

LA MONTAÑA DE MAGMA DE BOWSER

El primero de los tableros secretos. Sólo puedes acceder a la Montaña de Magama una vez tengas la llave para abrirla, que puedes comprar en la tienda cuando tengas 1.000 monedas.

NUEVA PANTALLA DE TÍTULO

Haz que el Tablero de la Estrella Eterna aparezca con una pantalla de título nueva que muestra a todo el mundo en harmonía unos con otros (a pesar de que Mario se dedica a robar todas las estrellas y se comporta como un auténtico granuja).

MINIJUEGOS

Este mes sólo tenemos espacio para incluir los juegos para cuatro jugadores: no te pierdas el próximo número si quieres la guía completa.

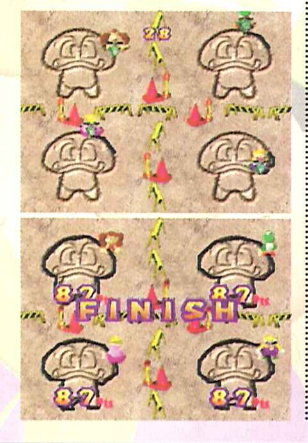
Balloon Burst

● La clave del éxito aquí es el ritmo. La bomba sube y baja, sube y baja, etc. Asegúrate de que sueltas todo el aire posible; es mejor eso que dar muchos golpecitos cortos a la bomba.



Crazy Cutter

● El secreto para conseguir una puntuación alta es permanecer tan cerca de la línea como sea posible. ¿Qué? ¿Que ya lo sabías? Bueno, pues ¿sabías también que te descuentan más puntos por salirte de la línea que por entrar en el dibujo? Chúpate esa.



Bumper Balls

● No te pases con el ímpetu: puede tirarte por la borda fácilmente.

● Espera a que alguien cargue hacia ti, ponte a un lado, después gira y tírale al mar.



Grab Bag

● Si puedes agarrar a alguno de los personajes cuando son empujados a un lado de la pantalla podrás robarles el dinero repetidamente y les será muy difícil huir.
Si descubres que estás persiguiendo a alguien en círculo, intenta cortarle el paso en lugar de continuar la persecución. Sin embargo, si es a ti a quien persiguen, puedes guiarles hacia otro personaje, o hacer el círculo más pequeño de manera que puedas ponerte detrás ¡y robarles el dinero!



Coin Block Blitz



● Los expertos en *Mario* no tendrán ningún problema en este subjuego. La clave para conseguir todas las monedas posibles tiene que ver con el ritmo de tus saltos. Pulsa A tan pronto como llegues al suelo para volver a saltar de nuevo y recoger otra moneda.



● Cuando haya uno o dos personajes congregados bajo un bloque, puedes usar este truco malicioso para quedarte con todas las monedas. Corre hacia ellos y dale a A para saltar sobre sus cabezas. Ahora, mientras estés botando arriba y abajo, ¡utiliza el stick analógico para quedarte bajo el bloque y recoger las monedas!

Running of the Bulb

● El objetivo es llevar la bombilla a la máquina en la otra punta del pasillo para hacer que los fantasmas desaparezcan, y esto requiere el esfuerzo de todo un equipo para conseguirlo.
● Con la bombilla: ponte cerca del resto del equipo para que puedan protegerte de los Boos.
● Tienes que ponerte cerca de otro jugador si quieres pasarle la bombilla, ya que no podéis correr el riesgo de que se rompa.
● Sin la bombilla: pégate al jugador que lleve la bombilla para poder zurrar a cualquier Boos que se acerque para resguardarse. Suelen aparecer de la parte superior de la pantalla y de la pared de ladrillos a la izquierda, así que debes estar preparado para atacarles en el momento en que los veas.
● Si un fantasma captura un jugador, dale un puñetazo para lo libere.
● Hot Rope Jump ¡Saltar a la comba nunca ha sido tan viril! La cuerda irá aumentando de velocidad a medida que vayas saltando, y cuando llegue a la marca de 15/20 tendrás que utilizar saltos más cortos y darlos más pronto para poder bajar más rápidamente y estar preparado para la siguiente vuelta.

Hot Rope Jump

● ¡Saltar a la comba nunca ha sido tan viril! La cuerda aumentará la velocidad a medida que saltes, y cuando llegue a la marca de 15/20 tendrás que utilizar saltos más cortos y darlos más pronto para poder bajar más rápido y estar preparado para la siguiente vuelta.



Key-pa-way

● Si quieres pasar la llave a otro jugador, asegúrate de hacerlo correctamente; de lo contrario, ¡todos perderéis!

● Haz participar a uno o dos de los Spiked Bowsers, después déjales atrás en la carrera a una velocidad eléctrica (a lo David Ginola) y salta sobre el bidón de aceite para abrir la puerta.





TABLERO DE LA ESTRELLA ETERNA

La última etapa del juego, el Tablero de la Estrella Eterna, sólo es accesible cuando has conseguido la enorme cantidad de 100 estrellas, lo que te costará un buen rato.



BUMPER BALL MAZE 1

Un entretenido minijuego. Accederás al primer Bumper Ball Maze cuando hayas llegado al objetivo de la isla de los minijuegos y vencido a Toad en Slot Car Derby 2.

BUMPER BALL MAZE 2

Para acceder a este tienes que ganar en los 50 juegos de la isla de los minijuegos y hablar con Toad.

BUMPER BALL MAZE 3

Para acceder al tercero de la serie tienes que establecer nuevos récords en los dos juegos previos.

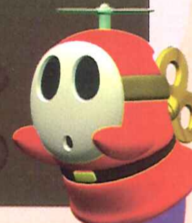
SOY EL MEJOR

Hay unos cuantos juegos en Mario Party que son geniales para jugar una y otra vez, sólo para arañarle unos segundos al tiempo récord. Por supuesto, primero tendrás que comprarlos en la tienda antes de poder empezar a batir récord alguno, pero vale la pena pagar la desorbitada cantidad de dinero que el vendedor te pide por el juego. Aquí están nuestros mejores tiempos en algunos de los juegos. ¡Buena suerte!

Bobsled Run: 1'01"70

Handcart Havoc: 0'35"20

Mecha Fly Guy (en el interior de la cabaña de los minijuegos): 0'05"76





COMO...
jugar nuevos escenarios multijugador en GOLDENEYE



Ah, Goldeneye... Ese juego que no se queda desfasado. Tiene más de un año, pero mantiene la frescura de la primera vez que jugamos con él. Y aunque hayamos logrado terminar todos sus niveles de dificultad y activado todas sus trampas, aunque hayamos descubierto todo lo que había por descubrir, siempre nos queda el modo multijugador, uno de los mejores que se hayan confiado a los circuitos de silicio. Así pues, permítenos que te enseñemos a sacarle partido con estos nuevos escenarios.

001 Las bases de GoldenEye

Número de jugadores: 2 ó 4 (agrupados en equipos de 2)
Armas: Minas accionables por control remoto
Nivel: Cualquiera
Ambos equipos, por turno, instalan sendas minas en algún punto del nivel (siempre en un lugar visible) mientras sus competidores no miran. El primer equipo que logra destruir la mina de los otros gana la partida.

002 Matar al gigante

Número de jugadores: Tantos como se quiera. Cuantos más sean, mejor. Hay que seleccionar a uno de los jugadores para que juegue contra todos los demás durante una partida de diez minutos. Dicho jugador se asigna +10 puntos de salud. Su rival, si juega solo, tiene que asignarse una puntuación normal; si son dos, se asignan -2; si son tres, se asignan -4.
Armas: Cualesquiera
Nivel: Cualquiera
Como el título sugiere, hay que tratar de matar al jugador con +10 de salud (el gigante). Vencer en este juego es casi imposible, pero vale la pena intentarlo. Si logras derrotar al gigante, podrás reírte de él durante el resto de su vida, porque tiene que ser un tío muy torpe.

003 Señor Presidente

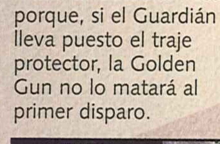
Número de jugadores: 3+
Armas: Cualesquiera
Nivel: Cualquiera
Uno de los jugadores es el presidente, otro es el asesino y el resto trabaja como guardaespaldas. El asesino tiene que matar al presidente. Éste tiene que sobrevivir hasta que logre alcanzar un determinado punto del nivel. En ese momento, termina la partida. Hay que asegurarse de que las armas empleadas concuerden siempre con el carácter de los personajes. Por ejemplo, si en uno de los niveles se puede disponer de un rifle de francotirador, sólo lo empleará el asesino. También se puede jugar con dos asesinos.

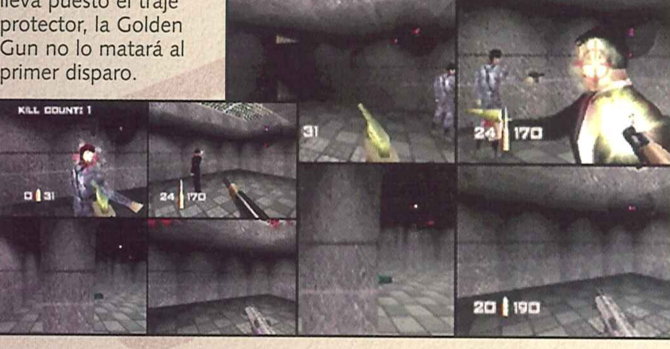




004 Guardián de la Golden Gun

Número de jugadores: Cualquiera
Armas: Cualesquiera
Nivel: Cualquiera
Uno de los jugadores se constituye en Guardián de la Golden Gun y recibe +10 de salud. Tiene que situarse en cualquier punto del nivel antes de que empiece el juego. Puede tomar la Golden Gun para evitar que los otros jugadores se la lleven, pero no está autorizado a emplearla. Los otros jugadores intentan apropiarse de ella y usarla para matar al Guardián. Esta segunda misión también representa un reto, porque, si el Guardián lleva puesto el traje protector, la Golden Gun no lo matará al primer disparo.





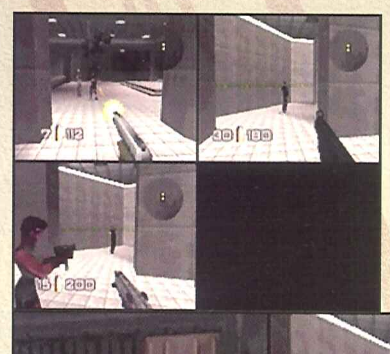
005 Bolas de nieve mortíferas



Número de jugadores: 2-3
Armas: Granadas, lanzagranadas, cohetes
Nivel: Búnker
Trucos: Munición inacabable
Otras observaciones: Hay que programar el juego en Licencia para Matar
Luchad sobre la nieve, cerca de la plataforma de lanzamiento de helicópteros, con cualquiera de las tres armas indicadas más arriba. Los personajes de color blanco son más divertidos.

006 La gran escapada

Jugadores: 2-3
Armas: Cualesquiera, siempre y cuando no sean demasiado poderosas, como las Armas de Gran Potencia, la Golden Gun, los Láseres y los Cohetes.
Uno de los jugadores está preso, y los demás parten de la sala de control central. En el momento en que el preso abandona su celda, los otros tienen que capturarlo. El preso no puede tomar armas en el nivel, pero sí puede quitárselas a los otros jugadores si logra golpearlos hasta la muerte. Vence en el momento de llegar al helipuerto. Los guardias ganan la partida si lo matan o lo obligan a volver a su celda a punta de pistola. En el primer caso, han alcanzado una Media Victoria; en el segundo, una Victoria Completa.





007 Entre las minas

Número de jugadores: Cualquiera
Armas: Minas de proximidad
Nivel: Instalaciones
Trucos: Empleo opcional de munición inacabable
Uno de los jugadores coloca las minas, mientras que el resto aguarda en los lavabos, sin más armas que las minas que se encuentren allí. El jugador que actúa en solitario puede poner las minas en los lugares que desee, con la única excepción de los lavabos, y luego se posiciona en la galería, al lado de las latas de gasolina. Los demás tienen que ir sorteando las minas hasta dar alcance al jugador que las ha colocado y matarlo.



COMO... ser invencible en FIFA '99

A pesar de que está bajo la sombra del implacable ISS´98, FIFA´99 puede llegar a ser un juego muy entretenido. Mide tus habilidades con las siguientes pruebas.

LO QUE DIJIMOS



Ya echamos un vistazo a *FIFA´99* en nuestro número 13, y esto es lo que dijimos:

"El mejor *FIFA* hasta el momento, pese a los problemas de siempre, de los que nadie parece preocupase."

83%

Te crees el rey de los FIFA? Puede ser que tanta confianza en ti mismo esté injustificada. Las doce pruebas siguientes van a hacer que demuestres de lo que eres capaz. Supéralas todas y verás que tu destreza como jugador mejora de verdad. Puedes regatearte al equipo entero de tu compañero, marcar un gol con tu portero y hasta llegarás a impedir que los italianos anoten una sola vez. Pero no te preocupes si tienes una "vieja" versión de *FIFA*, porque no nos hemos olvidado de ti. Las pruebas que vienen a continuación funcionan también en los juegos de la Copa del Mundo... aunque no por eso van a ser más fáciles.

FASE DE CALENTAMIENTO

Si de verdad te atreves a completar nuestras pruebas, deberías tener bien controladas las habilidades siguientes...

ENTRADAS







Hay dos tipos de entradas: Las que hace el jugador tirándose al suelo y las que hace estando de pie. La segunda es muy efectiva, pero hace falta que el defensa esté muy cerca de su víctima... ejem, oponente. Aunque tengas poco alcance, concederás menos faltas directas y menos penaltis si permaneces de pie. Por lo general, debes usar esta técnica cuando estés en el centro del campo o en el área de ataque.
La modalidad "por el suelo" ofrece un mayor alcance –primordial para las jugadas de barullo delante de la portería, que reúnen a un montón de jugadores– pero, utilizándola tiendes a llevarte al otro jugador por delante. Será mejor que la emplees cuando el contrario esté corriendo. De esta manera, tienes más probabilidades de darle al balón y no al jugador. Hay que añadir que si tu objetivo es hacer jugadas, entrar así no es una opción muy inteligente, ya que lo más probable es que falles.

DISPAROS A PUERTA







Nos hemos dado cuenta de que un disparo desde el punto de penalti casi siempre se convierte en gol. En el modo Clase Mundial, llevar el balón hasta esta posición puede ser muy complicado, por lo que te recomendamos que eches un vistazo a la formación de tu oponente. Si tiene cinco atrás o si sus centrocampistas son rápidos para bajar a defender, será más fácil que centres desde la banda.
Al igual que en *ISS'98*, si le das sólo al botón de disparar justo después de centrar, reducirás tus posibilidades de conectar un buen disparo. También es de tontos jugar con el balón demasiado cerca del portero. Las vaselinas y los chutes por encima de la cabeza son muy bonitos de ver, pero hacerlos cuesta mucho. Teniendo esto en cuenta, intenta centrar en el punto de penalti y busca un fuerte remate de cabeza. De esta manera, tienes la oportunidad de que un centrocampista entre en el área rematando, también de cabeza, en plancha.

PASES





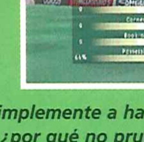


En la configuración de dificultad Clase Mundial tienes que ser rápido con el balón. Nadie te regala nada y regatear puede llegar a costarte muy caro. Una buena manera de vencer a tus contrarios de la CPU –o a tus amiguetes, ya puestos–. es acostumbrarse a hacer el pase antes de que el balón llegue a los pies de tu jugador. Para hacer esto te será útil la cámara panorámica, conectar el radar o bien tener una ligera idea de donde están situados tus jugadores... De hecho, te recomendamos éste último.
Es un truco algo cínico, pero puedes aprovechar los defectos de *FIFA'99* y sacarles partido para convertirte en el rey de los pases (especialmente contra oponentes humanos). Si pasas el balón lo más rápidamente posible, el juego seguirá "por delante" de la cámara. Tu contrincante no podrá ver el balón, con lo que no te dará la lata durante un rato. Con esta técnica podrás marcar muchos goles.

LAS PRUEBAS

POSESIÓN DEL BALÓN: LA CLAVE

LA PRUEBA: ***Acaba un partido(con cualquier equipo) con un resultado final de más del 65% de posesión de balón.***

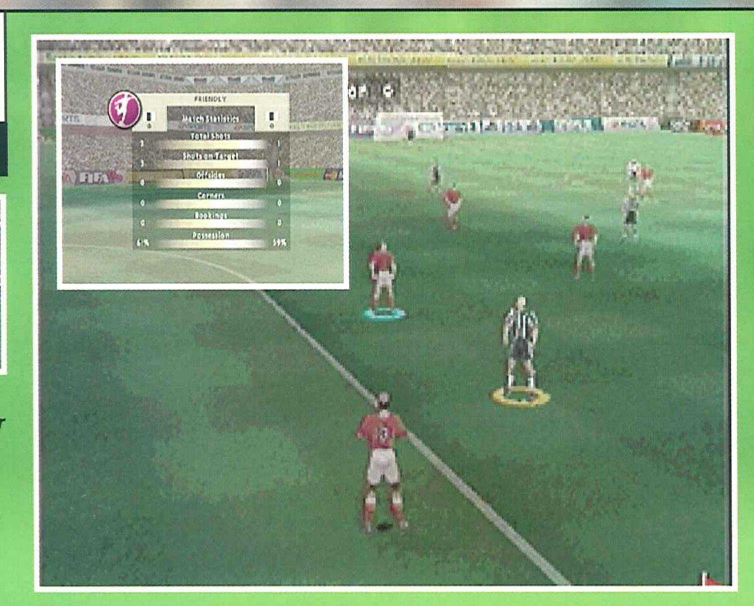


MEJORARÁS EN: *Pases, correr con el balón.*

CONFIGURACIÓN: *Nivel de dificultad Clase Mundial*

CÓMO HACERLO: *No es tan difícil como parece. Eso sí, no hace falta que te dediques simplemente a hacer rondos con tus defensas. En lugar de eso, ¿por qué no pruebas a jugar por la banda? Ya que FIFA´99 da buenas oportunidades para marcar después de centrar, es muy tentador avanzar por el medio, buscando un cañonazo. Mientras dure esta prueba, intenta hacer correr a uno de tus jugadores por la banda, para proporcionar buenos centros a tu jugador delantero.*

DIFICULTAD:



SIN IR POR LOS SUELOS

LA PRUEBA: ***Gana un partido sin usar entradas desde el suelo.***

MEJORARÁS EN: *Entradas, habilidad defensiva.*

CONFIGURACIÓN: *Nivel de dificultad Clase Mundial. Camerún contra Brasil.*

CÓMO HACERLO: *Los de Camerún no son terriblemente malos, pero los brasileños son rápidos y muy hábiles con el balón. Si uno de sus delanteros-centro rompe tu línea de atrás, necesitarás mucha suerte y un buen dominio de las entradas desde el suelo. Pero recuerda que en esta prueba no valen. El truco aquí está en asegurarse de que siempre te quede un hombre atrás que pueda hacer una entrada normal. Mejor aún si dominas el esférico desde medio campo. Con la práctica, es posible que llegues a lucirte empezando jugadas desde el centro del campo. Pero tendrás que ser muy rápido... Sólo tienes que anticiparte a los movimientos de tu contrario.*

DIFICULTAD: 

UNA MANITA

LA PRUEBA: ***Métele una paliza de 5-0 a Brasil...***

MEJORARÁS EN: *Si puedes salir de ésta, significará que estás mejorando de verdad.*

CONFIGURACIÓN: *Nivel de dificultad Clase Mundial. Arbitros de lo más estrictos. Partidos de cuatro minutos si juegas con Escocia.*

CÓMO HACERLO: *¿Puedes ayudar a la escuadra escocesa a quitarse la espinita que les clavó Brasil en la Copa del Mundo? Los escoceses no son un equipo malo, pero les faltan las estadísticas casi perfectas de las magos brasileños. Para triunfar en esta prueba, tendrás que pasar bien el balón. Si simplemente lo paseas por el terreno de juego o si chutas al tuntún, se te van a comer vivo. Te darás cuenta de que colocar a cinco hombres en el centro del campo va muy bien para interceptar los ataques del contrario justo antes de que empiecen.*

DIFICULTAD: 

EL REY DE LOS PASES

LA PRUEBA: ***Hacer 25 pases seguidos.***

MEJORARÁS EN: *Está claro, en los pases.*

CONFIGURACIÓN: *Nivel de dificultad Clase Mundial. Velocidad normal.*

CÓMO HACERLO: *Esto es increíblemente complicado. En el nivel de dificultad Clase Mundial, la mayoría de los equipos (incluido Albania) tienden a encerrar a tus hombres abajo con gran rapidez. Conseguir 25 pases seguidos es una gran proeza. La clave es distribuir el juego por todo el campo. Si intentas ir dando toques entre dos de tus jugadores que estén muy cerca, el contrario te robará el balón en un abrir y cerrar de ojos. Tendrás que dirigir tu pase antes de que llegue a los pies de tu jugador. Si puedes hacer esto, serás casi invencible en los partidos para dos jugadores, aunque será mejor que enchufes el radar antes de intentarlo.*

DIFICULTAD: 

PALIZÓN

LA PRUEBA: ***Marca diez goles en un partido de cuatro minutos.***



MEJORARÁS EN: *Velocidad. Tiempos de reacción. Y, por supuesto, en acierto de cara a portería.*

CONFIGURACIÓN: *Velocidad normal de juego. Partido de cuatro minutos. El reloj se para cuando el balón sale fuera.*



CÓMO HACERLO: *No hemos especificado qué equipos necesitas para llevar a cabo esta prueba ni qué nivel de dificultad. Vamos a dejarlo a tu elección. Marcar diez goles es algo muy loable en cualquier partido. Nuestro consejo es que te dejes de jugadas por la banda y que solamente hagas pases de balón entre tus dos puntas, en plan "tuya-mía". Deberías tener bastantes oportunidades de gol en el menor espacio de tiempo posible. Te ayudará mucho tener un goleador rápido.*

DIFICULTAD: 

¡A POR LOS ITALIANOS!

LA PRUEBA: ***No dejar que Italia haga un solo disparo a puerta.***

MEJORARÁS EN: *Tendrás la mejor defensa del mundo.*

CONFIGURACIÓN: *Nivel de dificultad Clase Mundial. Partido de cuatro minutos. Jugar con Noruega.*

CÓMO HACERLO: *Está clarísimo que debes elegir un equipo muy defensivo para esta prueba. Pero recuerda que la mejor defensa es un buen ataque. Si te dedicas simplemente a llenar tu área de defensas, es muy probable que Italia te meta algún gol que otro. Es mejor que mantengas el esférico en terreno contrario, que lo pases a uno de tus delanteros y le hagas correr hacia la banda. Debes recordar que avanzar el balón desde la defensa es una solución a corto plazo que debes evitar, puesto que más que nada lo que harás será devolverle la posesión a los italianos. Y eso, amigo, es un gran error.*

DIFICULTAD: 

LA HORA DEL TÉ

LA PRUEBA: ***Completa una temporada en la liga inglesa invicto con el Nottingham Forest como equipo.***

MEJORARÁS EN: *Ganarás todos los partidos y serás campeón de liga, ¿qué más quieres?*

CONFIGURACIÓN: *Nivel de dificultado Clase Mundial. Modo de liga completa.*

CÓMO HACERLO: *Destreza y nervio son fundamentales. Tal vez sepas que los de Nottingham se están pudriendo al final de la tabla de la división de honor inglesa esta temporada. ¿Puedes tú darle la vuelta a la situación con FIFA´99? El secreto está en que no pierdas la concentración y te asegures la posesión del balón, sobre todo contra equipos como el Arsenal y el Manchester United. Si se hacen con el esférico, la cosa se pone fea, ya que sus jugadores son más veloces que los tuyos. Supera esta prueba y llegarás a ser invencible en las ligas multijugadores.*

DIFICULTAD:

EL MURO DE LAS LAMENTACIONES

LA PRUEBA: *Vence al Milan en el gol de oro.*

MEJORARÁS EN: *Tu modo de ver a los perdedores.*

CONFIGURACIÓN: *Vence al Milán en el nivel de dificultad Clase Mundial jugando como el Beitar de Jerusalén (en Resto del Mundo) en la prórroga.*

CÓMO HACERLO: *No les dejes entrar en tu área o estarás perdido. Los del Milán son rápidos y además, profesionales consagrados del balón. A su lado, tus chavales del Jerusalén son una pandilla de jubilados achacosos que corren por todo el campo resoplando como fumadores empedernidos. Salir corriendo con el balón no es una opción. Te lo quitarán en un santiamén. Lo que hay que hacer aquí es pasar la pelota con cuidado y precisión casi matemática. Este es el tipo de prueba que deberías superar a la primera. De todos modos, hay una posibilidad de que el marcador muestre tu resultado en números de dos cifras al final del encuentro.*

DIFICULTAD:   

DISPARA Y... ¡GOOOL!

LA PRUEBA: ***Gana un partido sin desaprovechar ni una ocasión de gol.***

MEJORARÁS EN: *Efectividad anotadora, por supuesto. No afectará a tus jugadas.*

CONFIGURACIÓN: *Nivel de dificultad Clase Mundial.*

CÓMO HACERLO: *Parece sencillo, pero en el fondo es todo un misterio. Tienes que dirigir a tus goleadores hasta una posición segura de gol. No es buena idea lanzar un disparo desde la línea de medio campo. En vez de eso, te recomendamos que pases la pelota a un jugador que esté en el centro del área. Desde esa posición es mucho más difícil fallar que marcar. Per ten esto en cuenta: Un solo chute desviado y tu intento no sirve para nada. Es más difícil de lo que puedas imaginar.*

DIFICULTAD:  

DERROTA AL ARSENAL

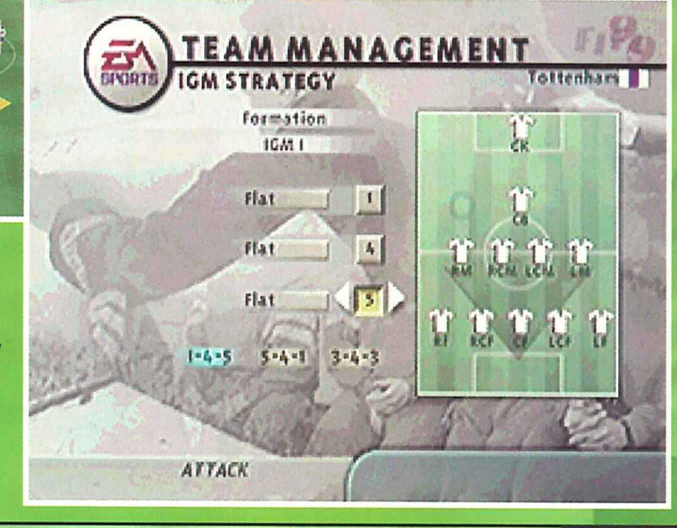
LA PRUEBA: ***Derrota al arsenal jugando como el Tottenham con una formación de 1-4-5.***

MEJORARÁS EN: *Retener la posesión del balón y defenderte de los malos, por decirlo de alguna manera.*

CONFIGURACIÓN: *Nivel de dificultad Clase Mundial. Partido de cuatro minutos. Y, por supuesto, una formación de 1-4-5.*

CÓMO HACERLO: *¿Podrás acabar con el monstruo del Arsenal? Créenos si te decimos que no es imposible. Difícil, pero no imposible. Si puedes usar a tu único defensa para entretener al atacante, tus centrocampistas bajarán rápidamente a ayudarte a defender. Una vez tengas el balón en tus pies, deberías æsi eres buenoæ crear al menos una ocasión de gol. Pierde el balón atacando y tendrás que bajar desesperadamente a defender. Pero tranquilo, estarán orgullosos de ti.*

DIFICULTAD:     



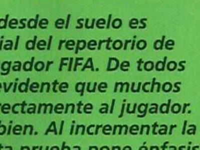


POR LOS SUELOS

LA PRUEBA: **Gana un partido utilizando solamente entradas desde el suelo. Nada de entradas normales.**

MEJORARÁS EN: Te ayudará a ser más preciso en las entradas desde el suelo.

CONFIGURACIÓN: Nivel de dificultad Clase Mundial. Árbitros estrictos al máximo. Juega con Arsenal contra Manchester United.





CÓMO HACERLO: La entrada desde el suelo es parte esencial del repertorio de cualquier jugador FIFA. De todos modos, es evidente que muchos apuntan directamente al jugador. Esto no va bien. Al incrementar la intolerancia de los árbitros, esta prueba pone énfasis en las entradas de precisión, más que en derribar al contrario. No sólo ganarás en destreza, sino que también verás reducidas las probabilidades de que te expulsen jugadores o de que te señalen penaltis en contra. Y, bueno, es toda una novedad ver al Arsenal acabar un partido con once hombres.

DIFICULTAD:

GUARDANDO LAS APARIENCIAS

LA PRUEBA: **Marcar un gol con tu portero.**

MEJORARÁS EN: Tu habilidad para el regate. Y quizás en tu idea de pasártelo bien.

CONFIGURACIÓN: Supérala en los tres niveles de dificultad.

CÓMO HACERLO: Pasa el balón al guardameta. Desde aquí, corre hacia el terreno contrario y marca un gol. Desalentador, ¿verdad? En niveles de dificultad normal y profesional es factible. Tienes que considerar la resistencia que tenga tu portero. Si le haces correr todo lo rápido que pueda, acabará por agotarse antes de llegar a la línea de medio campo, y será muy fácil de derribar. En lugar de eso, haz que vaya tirando a ritmo normalito hasta que se acerque a un contrario. Con un cambio de ritmo rápido, lo dejará atrás fácilmente. Reserva la energía suficiente y verás cómo llegas al área contraria, desde donde puedes marcar tu gol.

DIFICULTAD:


(Normal)




(Pro)



(Clase Mundial)

Mario Party

ETAPA EN LA MONTAÑA DE MAGMA

Tienes que completar con éxito las seis primeras etapas (e ir comprando cosas en la tienda, incluyendo la Llave de la Montaña de Magma, mientras vas jugando) y reunir 1.000 monedas. Ahora ya podrás acceder a la Montaña de Magma.



ETAPA DE LA ESTRELLA ETERNA

Consigue 100 estrellas en el nivel de la Montaña de Magma. Después aparecerá un acontecimiento especial, seguido de la Etapa de la Estrella Eterna.

ÍTEMS ESPECIALES EN LA TIENDA

Después de completar con éxito la Etapa de la Estrella Eterna, podrás ver la secuencia final. A continuación, podrás comprar ítems especiales en las tiendas.

PANTALLA DE TÍTULO ALTERNATIVA

Una vez hayas completado el juego con un personaje determinado, aparecerá una pantalla de título que se centra en ese personaje.



CANCIONES EXTRA

Compra el disco en la tienda de los Champiñones para destapar canciones extra en la Montaña de Magma de Bowser y en la etapa de la Estrella Eterna.



DINERO FÁCIL

Selecciona tres de los personajes, después para el juego en la última ronda y cambia los jugadores de la CPU por los jugadores 2P, 3P y 4P. ¡Caramba! Dinero fácil.

BUMPER BALL MAZES 1, 2 Y 3

1. Completa la Isla de los Minijuegos ganando a Toad en el Slot Car Derby 2 para conseguir el primer Bumper Ball Maze.



2. Tienes que ganar en todos los minijuegos de la Isla de los Minijuegos para conseguir el segundo Bumper Ball Maze. Después tienes que batir nuevos récords en ambos.



Historia del arte

¿Ya has pensado qué vas a dejarle a tu progenie en herencia? ¿Un castillo en el Loira? ¿Un Cézanne? ¿Un palco vitalicio en La Scala de Milán? Anda, préndele fuego a toda esa basura e invierte en el valor más seguro: la colección Magazine 64. Apresúrate: el Guggenheim nos está haciendo ofertas muy suculentas.



1 Análisis de *GoldenEye, Extreme G, FIFA: Rumbo al Mundial 98, Lylat Wars, Mace, Super Mario 64* y muchos más. Reportaje sobre el hardware de 64 bits.
2 Análisis de *San Francisco Rush, Diddy Kong Racing, Duke Nukem 64, Nagano Winter Olympics, Madden 64* y *NFL QC '98.*
3 Análisis de *Fighters Destiny*. Toda la historia de Nintendo en un súper reportaje. Trucos para *GoldenEye* y *Extreme G.*
4 Análisis de *Yoshi's Story, Snowboard Kids, NBA Pro '98, Aerofighters Assault, Tetrisphere* y *NHL Breakaway.*
5 Análisis de *Mystical Ninja*. Trucos para *Duke Nukem 64, Fighters Destiny* y *Diddy Kong Racing*. Reportaje sobre los desarrolladores japoneses.
6 Análisis de *Quake 64, Wetrix* y *WCW VS NWO*. Guías para *Mystical Ninja, ISS64, FIFA: RM 98* y *Wave Race 64.*
7 Análisis de *Forsaken, NBA Courtside, World Cup '98, GT 64, Bust-a-Move 2* y *Dual Heroes*. Trucos para *GoldenEye, Snowboard Kids* y *Mystical Ninja.*
8 Análisis de *Olympic Hockey '98*. Trucos para *World Cup '98, Forsaken, Quake 64*. Reportaje: *¿Cómo se fabrica un gran juego?*
9 Análisis de *Banjo-Kazooie, All Star Baseball* y *Robotron X*. Trucos para *Yoshi's Story, Quake 64* y *WCW VS NOW.*
10 Análisis de *F-1 World Grand Prix, ISS '98, Mission: Impossible* y *WWF Warzone*. Guía completa de *Banjo-Kazooie.*
11 Análisis de *Extreme G 2, 1080° Snowboarding, Buck Bumble, Bio Freaks, Mortal Kombat 4, Bomberman Hero* y *Chopper Attack.*
12 Análisis de *V-Rally 64, Turok 2, F-Zero X, Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Consejos para *ISS '98.*
13 Análisis de *Body Harvest, Legend of Zelda: Ocarina of Time, Top Gear Overdrive, Knife Edge, Starshot, SCARS, Silicon Valley* y *AirBoarder 64.*
14 Análisis de *Rogue Squadron, Holy Magic Century, Rakuga Kids, NBA Jam '99, NBA Live 99, Bust-A-Move 3* y *Glover.*
15 Análisis de South Park. Trucos y guías para Zelda 64, Turok 2, Banjo-Kazooie, F-Zero X, etc.
16 Análisis de FIFA' 99, Wipeout 64, Micro Machines 64 Turbo, Chameleon Twist 2, Milo's Astro Lanes.
17 Análisis de Castelvania 64, Rush 2 Extreme Racing USA, Monaco GP, Beetle Adventure Racing, WCW Nitro, Goemon 2, Mario Party.

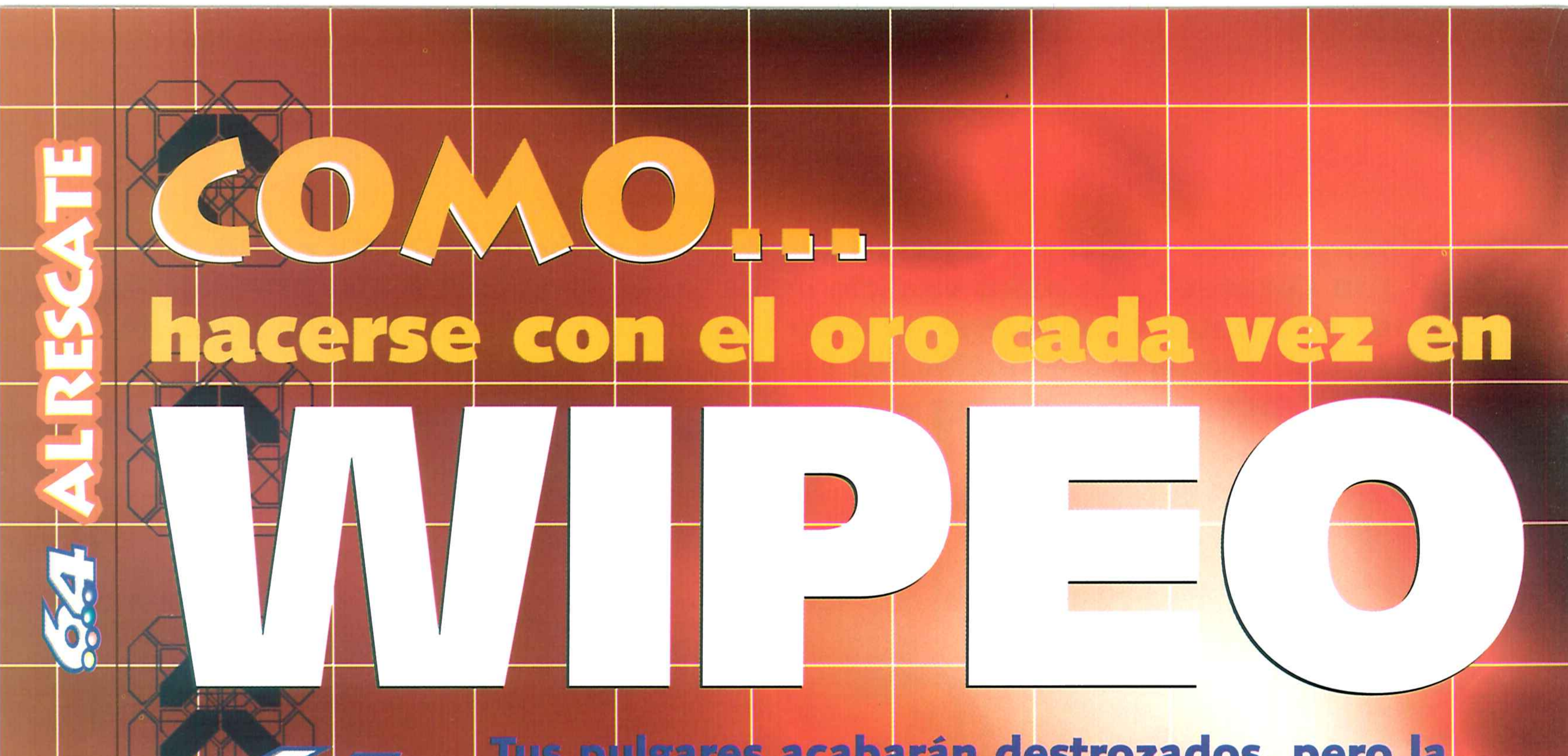
Consigue los números anteriores de Magazine 64 a 375 ptas. cada uno (+ 350 ptas. de gastos de envío)
Rellena este cupón y envíalo a Magazine 64, Suscripciones
MC
MC Ediciones, S.A. Paseo San Gervasio, 16-20. 08022 Barcelona

Nombre y apellidos: ....
Calle: ....
Población........................ Código postal: ....
Provincia: ....
Teléfono: ....

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA
LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X
1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐
10 ☐ 11 ☐ 12 ☐ 13 ☐ 14 ☐

Forma de pago
☐ Contra Reembolso
☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
☐ Tarjeta de crédito
VISA (16 dígitos) (caducidad)
Nº ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐☐☐
American Express (15 dígitos)
Nº ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐☐☐
Nombre del titular: ....
Firma:

COMO... hacerse con el oro cada vez en WIPEO



Tus pulgares acabarán destrozados, pero la recompensa vale la pena. Sigue leyendo...



Wipeout 64 es uno de los juegos más difíciles para N64. Ofrece el tipo de desafío que embriaga a los jugadores más exigentes y pone a prueba tus habilidades hasta límites insospechados. A pesar de todo, en la redacción de M64 hemos conseguido, gracias a generosas dosis de paciencia y trabajo duro, ganar todos los oros posibles. Por lo tanto, esta guía está pensada para salvarte en los momentos más comprometidos y, por si esto fuera poco, también hemos incluido una lista con todos los secretos del juego y la forma de activarlos. No te lo pierdas...

LO QUE DIJIMOS



Revisamos *Wipeout* en el número 16, y llegamos a la siguiente conclusión:

«Otro juego de carreras triunfal para la N64. Duro, complicado, gratificante y, sobre todo, divertido a más no poder.»



¡IMPORTANTE!

Los desafíos de *Wipeout 64* son increiblemente difíciles. De hecho, son tan duros que aquí en la redacción, cada vez que alguien conseguía acabar uno le otorgábamos un trato especial a cambio de su valor. Así pues, imagina lo que debe ser completar unos cuantos de esos desafíos tan complicados y, al final, olvidarse de guardar la partida antes de apagar la máquina y volverla a conectar para echar una partidita rápida a *Mario Kart*. Imagina que esto te ocurriera una y otra vez. Estamos en una época en que cualquier juego que utilice un pak de memoria te recuerda a cada momento que puedes guardar la partida, por lo que en teoría no debería haber ninguna excusa para que un juego privara al usuario del disfrute de esas victorias que tanto cuesta conseguir. Y menos un juego tan complicado como *Wipeout*, con el que te pasarás la mayor parte del tiempo pegándotela. Por eso, nuestro consejo es que guardes *siempre* antes de acceder a un nuevo desafío. Aprende de nuestros errores, o bien ríete de lo despistados que llegamos a ser.



Wipeout no es como un paseo por el parque, así que recuerda que debes guardar la partida siempre que puedas. Vete acostumbrando.





Cargar y guardar. Las opciones están más que claras, ¿no?

UT 64

TRUCOS GENERALES

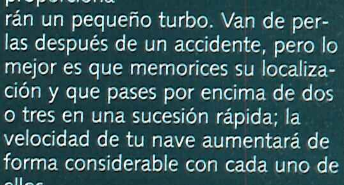
SALIDA TURBO

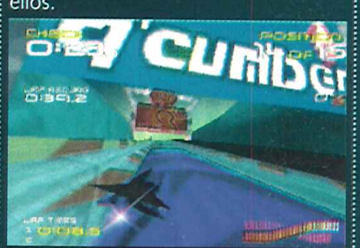
Resulta vital para conseguir una de las tres primera plazas. Su realización es muy sencilla gracias al indicador de turbo que hay en un rincón de la pantalla. Al principio de la carrera, haz que suba unas tres cuartas partes (justo tras el punto en el que empieza a enderezarse), y pulsa repetidas veces A para que permanezca por encima de ese nivel. Cuando el jefe de carrera grite "¡Go!", alcanzarás tu velocidad punta casi al instante y, según la nave que pilotes, y siempre y cuando no te la pegues contra los muros laterales, conseguirás meterte entre los cinco primeros en cuestión de segundos.



ZIPPERS

Los símbolos triangulares azules que pueblan todos los circuitos te proporcionarán un pequeño turbo. Van de perlas después de un accidente, pero lo mejor es que memorices su localización y que pases por encima de dos o tres en una sucesión rápida; la velocidad de tu nave aumentará de forma considerable con cada uno de ellos.





CURVAS

Puedes tomar casi todas las curvas del juego (excepto las de Machaon) a toda pastilla, siempre y cuando adoptes la posición correcta con la suficiente antelación. Cuando te acerques a una curva colócate en el exterior del circuito y luego empieza a ladear la nave con antelación, empujando con firmeza el stick, de modo que apenas si te separe un pelo del lateral. De este modo podrás superar la curva sin mayores dificultades.

ADEMÁS...

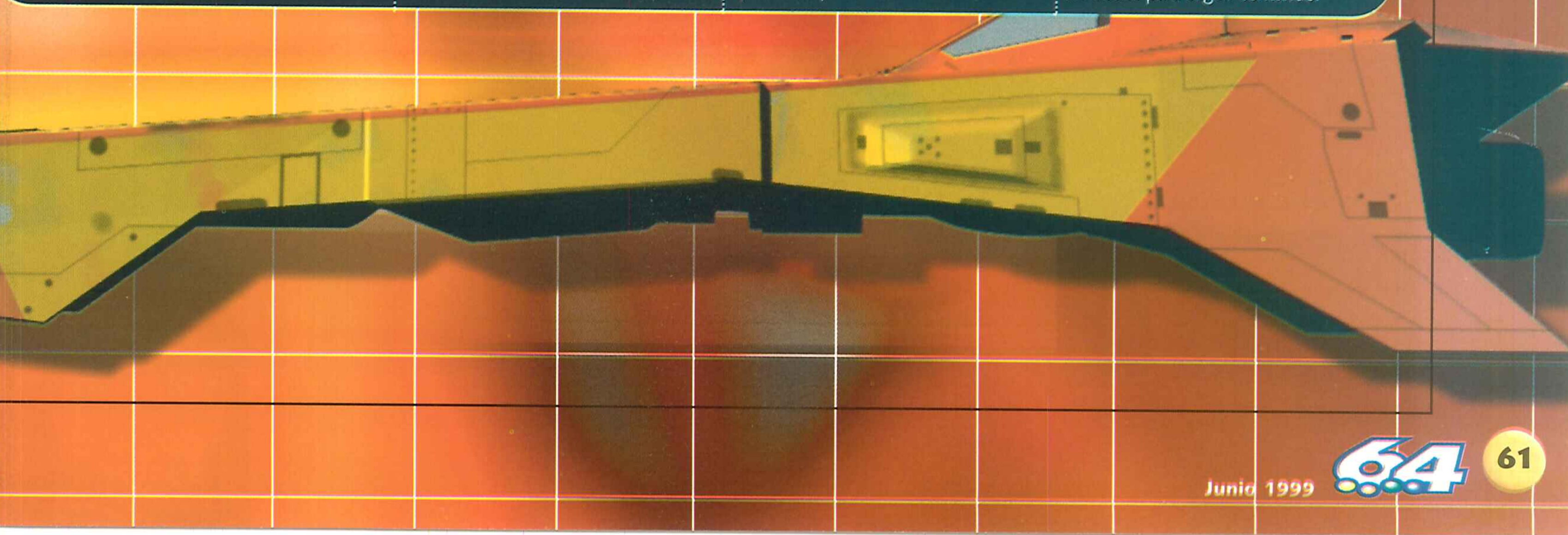
Cuando compitas por el oro deberás apurar tanto como puedas en todas las curvas. De lo contrario, no tendrás la más mínima oportunidad de quedar el primero.

FRENOS DE AIRE



Cuesta horrores dominar los frenos de aire, pero son vitales en Machaon II. Cuando te acerques a una curva cerrada (el primer giro de la citada carrera, por ejemplo) colócate en el centro del circuito y mantén pulsado Z o R, dependiendo del lado hacia el que quieras girar. Empuja el stick con decisión para deslizar a la nave y en cuanto apunte en la dirección correcta, suelta el botón para volver a hacerte con el control.

Si los utilizas juntos, los frenos de aire sirven de herramienta de frenado de emergencia. Por desgracia, si la utilizas en las curvas perderás mucha velocidad. Le preguntamos a un especialista en el tema cuál sería la distancia de frenado circulando a 1.500 Km/h, pero enseguida se quedó sin dedos para seguir contando.



ARMAS

Grandes, llamativas y maravillosas son los tres adjetivos que mejor describen las capacidades ofensivas de *Wipeout 64*. Al Quake Disruptor hay que verlo para creerlo.

MISILES

Provocan un shock corto y agudo en el rival y, aunque no hacen demasiado daño, gracias a contar con un rastreador de calor, resultan ideales para llevar a cabo tácticas de parada y adelantamiento. Cuando en pantalla aparezca "Rear Lock" (Objetivo Trasero), mantén pulsado Abajo con el stick analógico y pulsa B para lanzar un misil a la nave que tengas detrás. Se parece mucho a la munición verde de *Mario Kart*.



COHETES

Un reforzador ideal para las rectas (largo alcance) o para las curvas (corto alcance), ya que, como salen tres cohetes a la vez, casi seguro que



siempre le aciertas a alguna nave aunque tu puntería no sea muy buena. Cuando alguien intente adelantarte, gírate y dispara los tres cohetes contra el casco de su nave para hacerle todo el daño posible. Y si no, destrúyela por completo.

RAYO ELÉCTRICO



Su aspecto es débil y poco impresionante, pero es la herramienta especial para la venganza (sobre todo en partidas a varias bandas), ya que se concentra en un rival y, poco a poco, agota la energía de su escudo y su velocidad, de modo que puedes adelantar. Si la recoges durante los desafíos de Armas, reemplázala lo antes posible con otro reforzador, ya que es demasiado débil como para serte de alguna utilidad.

QUAKE DISRUPTOR

Provoca un temblor sobre el asfalto que afecta a parte del circuito y que acaba con buena parte de la barra de energía de los enemigos. No lo utilices a corta distancia; espera hasta que la nave enemiga esté bastante lejos antes de la lanzar la onda. Utilízalo en las curvas y podrás desorientar a los otros hasta el punto de lanzarlos contra los laterales de la carrera.



BOMBA TRUENO



Esta bomba inteligente es una de nuestras favoritas, ya que daña a todos los vehículos que aparecen en pantalla y a todos los que van por detrás (y que estén muy cerca), y acaba casi con la mitad de su energía de escudo. Con la tecnología Cyclone puede destruir a naves enteras de un solo disparo, de modo que resulta ideal para acabar con varias a la vez.

SÚPER ARMAS

AG SYSTEMS – ASALTANTE DE ESCUDO

Es un arma excelente en cualquier desafío, ya que agota la energía de escudo de un rival, de modo que un simple choque destruirá su nave. Utilízalo de cerca para que puedas chocar acto seguido.



AURICOM- ESFERA DE ENERGÍA

Debes apuntar con mucha precisión, y lo mejor es utilizarla en las rectas. Mantén pulsado B para cargarla, y suelta el botón para disparar contra un enemigo. En las curvas deberás apuntar más adelante de tu objetivo para acertar, ya que el rayo no es muy rápido.



QUIREX- TRAMPA DE POTENCIA

Quizá se trate de la peor súper arma, ya que carece de potencia. Sirve para parar a los demás, de modo que puedas adelantarlos. Su posición depende del lado del circuito en el que te encuentres en el momento de activarla.



PIRANHA II- SIGILO

Imagina el reforzador Fantasma de *Mario Kart* combinado con la invencibilidad y podrás hacerte una idea de cómo es esta arma. Lo malo es que no dura mucho, así que sácale el máximo provecho.



FEISAR- MINIARMA

Parece patética, pero guarda un as en la manga, y puede acabar con cualquier nave en cuestión de segundos. Sin embargo, no te molestes en utilizarla en las cuestas, ya que tu disparo se irá directamente contra el asfalto.



¡SECRETOS!

CARRERA EXTRA

Para conseguir el circuito Velocitar debes ganar como mínimo medallas de bronce en las seis carreras Desafío. Se trata de una carrera para los fanáticos de la velocidad.



VEHÍCULO EXTRA

Si acabas los desafíos contra el crono al menos con bronce, podrás utilizar la nave Piranha II, que es mucho mejor que todas las demás.



SÚPER ARMAS

Consigue el bronce o más en los seis desafíos de Armas para ganar la tecnología Cyclone. Refuerza tus capacidades ofensivas en un 100%, pero no sirve en el modo desafío.



NUEVA CATEGORÍA

Para acceder a los desafíos Super Combo primero debes completar todos los demás y conseguir como mínimo el bronce en todos ellos.



MÁS DESAFÍOS

Si consigues seis medallas de oros en cualquier categoría tendrás acceso a un séptimo desafío de Oro. En total hay cuatro; estudia bien los trucos de antes para poder batirlos todos.



MINAS

Si las colocas por todo el circuito (sobre todo en las curvas), crearás grandes problemas a todo el venga por detrás; es un arma ideal para las multipartidas.



También puedes tirar minas a media altura, aunque resulta más difícil colocarlas, o en la zona de altibajos que hay antes de la línea de meta para que su localización resulte más difícil.

ESCUDO



El escudo evita que pierdas energía por causa de accidentes o impactos de armas. El problema es que mientras está activado no puedes utilizar la artillería que hayas recogido. Es una lástima.

TURBO

Acelera tu nave por encima de su velocidad punta, y sólo puede utilizarse en las rectas (a no ser que quieras que tus escudos sufran las consecuencias). Puede servir para recuperarse tras un accidentes, pero sólo si estás cerca de una recta, ya que de lo contrario volverás a pegártela. Por norma general, lo mejor es pasar de ellos para dar paso a otro reforzador.



E-PAK

Sólo aparecen cuando se les necesita, y sirven para aumentar la energía de tu escudo. Si hay un E-Pak cerca del final de una vuelta quiere decir que no deberás parar en boxes y podrás seguir tirando con el resto del pack.

PILOTO AUTOMÁTICO

Si lo activas cerca de la salida de una carrera, verás cómo adelantas a unas cuantas naves que controla el ordenador y te colocas entre los seis primeros. El piloto automático también ofrece invulnerabilidad contra accidentes, y a veces puedes incluso atravesar los muros laterales sin sufrir ni un rasguño; es una táctica ideal si estás a punto de pegártela. El problema es que uno no puede saber cuándo se va a desactivar, así que pulsa C-Abajo para desconectarlo de forma manual cuando estés en una recta o en una curva fácil.



LOS DESAFÍOS

Carrera/Contra el Crono

Hemos agrupado estos dos modos, ya que Carrera es, en pocas palabras, igual que el modo Contra el Crono pero con armas y otros competidores en el circuito. Los trucos a los que hacemos referencia sirven para los dos modos.

CARRERA 1/CONTRA EL CRONO 1

● Aunque pilotas la nave más lenta, puedes quedar el primero, siempre y cuando pases por encima de TODOS los zippers del circuito.

● En este desafío, la Miniarma va de perlas. Como es de largo alcance, puedes deshacerte de cualquier rival que tengas delante, sobre todo en el tramo final.



● La única parte complicada de la carrera es el túnel, ya que tiene forma de S al revés. Ve a la izquierda y luego a la derecha tras el punto de control, y si tocas los laterales, ya puedes volver a empezar.





CARRERA 2/CONTRA EL CRONO 1



● Cuando te acerques al final del primer túnel, ve hacia la izquierda y anticipa el giro de modo que puedas pasar sobre los dos zippers que hay a la derecha de la calzada.

● Tras el primer punto de control hay una curva a la derecha. Pégate a la pared de la derecha y recuerda que debes pasar sobre los zippers de la derecha cuando la carrera se enderece.

● En las curvas en zig-zag que hay justo después, pégate a la línea exterior y anticipa el giro para pasar sobre todos los reforzadores de velocidad. No hay tiempo de enderezar, así que sigue oscilando.



CARRERA 3/CONTRA EL CRONO 5

● Los coches del ordenador que tienes delante son muy buenos en esta carrera, así que deberás pasar sobre todos los zippers del circuito. Y aun así es muy difícil ganar.

● Cuando entres por la boca del túnel mantén pulsado el analógico para pegarte a la carretera. Cuando subas la cuesta empuja hacia abajo el analógico para minimizar la pérdida de velocidad y pasa sobre el zipper de la derecha.





● Guárdate el reforzador de Piloto Automático para la curva que hay tras el primer punto de control. Actívalo en la recta para asegurarte de pasar sobre los dos zippers, y luego desactívalo poco después. Pégate a la curva de modo que pases sobre los dos zippers, pero colócate en el exterior en las dos siguientes.

LOS DESAFÍOS *continuación*

Carrera/Contra El Crono

CARRERA 4/CONTRA EL CRONO 2

● Puede que parezca muy difícil colarte entre los tres primeros pilotando la nave más lenta, pero al final este hecho juega a tu favor. El excelente manejo de la Feisar te permite tomar las curvas con precisión, y puedes alcanzar a los líderes de la carrera.



● La Feisar sufre una dramática reducción de velocidad cuando sube una cuesta. Por suerte, siempre hay un zipper antes de una rampa, así que procura pisarlo para no perder velocidad.



CARRERA 5/CONTRA EL CRONO 3



● Guárdate el Piloto Automática para las curvas complicadas (después del salto, por ejemplo), de modo que evites los accidentes.

● En el gran salto, empuja el stick hacia arriba de modo que aterrices pronto, y luego empújalo hacia abajo para parar de rebotar. Si aterrizas pronto puedes prepararte para la siguiente curva, y recuerda que debes pasar sobre el zipper que hay en lo alto del montículo (a la derecha).





CARRERA 6/CONTRA EL CRONO 4

● Deberás utilizar los frenos de aire en casi todas las curvas de esta carrera, pero procura no reducir demasiado la velocidad. En cuanto tu nave apunte en la dirección correcta, pisa otra vez el acelerador.



● Debes pasar sobre los zippers para recuperar la velocidad que pierdes en las curvas.

● Cuando encares el salto que hay al final de la carrera, empuja el stick hacia abajo para volar más que tus rivales. Es el último intento para conseguir el primer puesto.

NOTA: En Contra el Crono empuja hacia abajo, pero en cuanto empieces el descenso pulsa B para activar el Turbo.



Armas

ARMA 1

● En esta carrera hay un montón de curvas en las que la nave del ordenador tiene que frenar. Es una oportunidad única para utilizar Cohetes, ya que a corto alcance son devastadores y pueden partir en dos cualquier nave.



● Utiliza la Miniarma sólo en las rectas en los tramos cuesta abajo para no desperdiciar munición.

● El majestuoso manejo de la Feisar hace que no necesites tirar mucho de los frenos de aire, pero sigue utilizando los zippers para llegar a tiempo a los puntos de control.

ARMA 4

● En este circuito es fácil pillar las naves del ordenador, de modo que puedes reducir la marcha y acabar con los que van atrás.

● La Esfera de Energía, cuando esté cargada a tope, atravesará los escudos de energía de los rivales como un cuchillo caliente la mantequilla. Quédate detrás hasta llegar a una curva y a continuación dispara sin contemplaciones.



ARMA 2



● Pasa de los otros rivales y concéntrate en conseguir un puesto entre los cinco primeros a la mitad de la segunda vuelta.

● En la larga e inclinada curva que hay cerca del final de la segunda vuelta, reduce y párate en los dos puntos de arma (lleva su tiempo pararse y pulsar Z y R con rapidez).

● Apunta hacia adelante y pulsa B tan rápido como puedas para destrozar a todas las naves que adelantes. De este modo podrás acabar con unas cuantas.

● Cuando falten veinte segundos, pisa el acelerador y completa la vuelta. Ahora repite en la última (si te has quedado corto matando) para conseguir el oro. Es fácil.

ARMA 5

● Tendrás que utilizar los frenos de aire en algunas curvas, así que prepárate para reducir velocidad y patinar.

● En el gran salto recuerda que debes bajar pronto para tener más tiempo de preparación de cara a la curva.

● Tras la curva larga que hay cerca del final de la vuelta, quédate en la derecha para recoger el último reforzador antes de la línea de meta.

ARMA 3

● En este desafío, si quieres conseguir el oro necesitarás la súper arma de tu nave. No la desperdicies.

● Ten cuidado con tus escudos, ya que en este nivel puedes quedarte sin debido a los choques con los otros por culpa de la estrechez del circuito.



ARMA 6

● En el primer túnel permanece a la derecha para recoger un arma extra. No importa tu posición en carrera; puedes recogerla fácilmente.



● El final de la carrera es ideal para matar a unos cuantos rivales, ya que las naves del ordenador se muestran muy vulnerables.

Súper Combo

Los Súper Combo, que combinan desafíos de Carrera y Contra el Crono, se basan en tácticas de golpear y correr, y ponen a prueba las habilidades de cualquier experto en *Wipeout*. Después de jugar Contra el Crono unas cuantas veces te conocerás bien las carreras y podrás conseguir un puesto entre los tres mejores, pero el problema radica en el número de muertes, ya que no puedes permitirte el lujo de reducir la velocidad e ir a por ellos.

COMBO 1

● No utilices tu súper arma en las curvas en zigzag del final, ya que lo más probable es que falles por muy bien que apuntes. Espera hasta que la carrera se enderece antes de disparar, y a continuación recoge otra arma y dispara antes de que se dirijan a boxes.

● Guárdate los Cohetes y el Asaltante de Escudo para utilizarlos de cerca, y usa el Quake Disruptor y la Bomba Trueno en el resto de ocasiones. Pasa del resto de armas, ya que no son lo bastante potentes.





COMBO 2

● En cuanto recojas una Esfera de Energía, mantén pulsado B para cargarla, pero lánzala tan sólo cuando estés cerca de un rival. Cuanto más cerca estés, más daño causarás, y con el arma cargada a tope puedes destrozar a otra nave con el mismo disparo.



COMBO 3

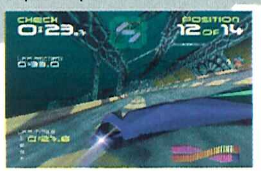
● Puede que parezca complicado destruir a ocho rivales, pero como tan sólo dispones del Asaltante de Escudo, debes concentrarte en asaltos dobles. Puedes utilizarlo para acabar con los escudos de los rivales antes de disparar de nuevo para rematar la faena.



COMBO 4

● Deshazte de las Minas, Misiles y Rayos Eléctricos en cuanto puedas, ya que necesitas espacio para las armas más potentes.

● Debes pasar sobre todos los zippers de la carrera si quieres llegar el primero. Si dejas escapar uno ya te puedes despedir.



COMBO 5

● Es el desafío más complicado de todo el juego. Tu actuación depende más de la suerte que de la habilidad. Vas equipado con la Trampa de Potencia, por lo que acabar con los rivales resulta muy difícil. Lo único que puedes hacer es rezar por que los coches que domina el ordenador se maten entre ellos sin afectarte a ti. Después de muchas horas descubrimos una manera de conseguir el oro.

Corre las cuatro primeras vueltas a toda pastilla sin tocar los laterales. Cuando empieces la quinta vuelta debes ir el primero y contar al menos con el 30% de la energía de escudo. Cuando pases el primer punto de control y entres en el túnel, pisa los frenos y ve contra la pared para aparcar en la parrilla de armas (rebotarás contra el muro durante un rato, pero tus escudos aguantarán). Martillea B todo lo rápido que puedas para aprovecharte del carril del ordenador y destruye cada nave que pase con ráfagas múltiples. Cuando el crono marque 15 segundos debes ponerte en movimiento para llegar al siguiente punto de control.



COMBO 6

● En esta carrera, la mejor arma es la Bomba Trueno, ya que te permite dañar a varias naves a la vez y adelantarlas. Guárdala hasta que haya un nutrido grupo de competidores, o para frenar a uno de los tres primeros.

● Pasa sobre los zippers siempre que puedas, pero deberás utilizar los frenos de aire en algunas curvas para no pegártela.



Desafío de Oro

CARRERA

● Este desafío, que se desarrolla en Velocitar, sólo podrás ganarlo cuando conozcas el circuito como la palma de tu mano. La única forma de conseguir la primera plaza consiste en apurar en las curvas, pasar sobre los zippers para no perder al grupo y asegurarte de que en ningún momento te la pegas contra los laterales.



● No estaría nada mal contar con un atajo en una carrera tan dura, ¿no? Pues bien, justo después del túnel, cuando la carrera empieza a descender, empuja a tope hacia la derecha el analógico para volar sobre el raíl lateral. Ajusta la nave de modo que aterrice sobre los zippers y habrás avanzado varias posiciones. Es un modo excelente de conseguir colarte entre los cinco primeros en la primera vuelta.

● La curva cerrada de la zona roja que hay cerca del final de la vuelta es muy complicada, pero puedes tomarla con suavidad. Colócate en el centro del circuito y, cuando te acerques a la curva, mantén pulsado R para frenar y empuja el stick para tomarla patinando. Apura todo lo que puedas y pasa sobre los zippers que quedan para recuperar velocidad.



ARMA

● Debes destruir a seis rivales y, gracias a la súper arma de tu nave, no supone ningún problema. No importa el puesto que ocupes al final, así que pégate a un rival hasta que lo hayas destrozado, pero asegúrate de llegar a tiempo a los puntos de control para que no te eliminen.

SUPER COMBO

● Sigue las instrucciones del desafío de la Carrera de Oro, pero esta vez ten en cuenta que pilotas la Piranha II, y todo debe ser mucho más fácil.



● La Bomba Trueno acabará con los rivales fácilmente gracias a las capacidades ofensivas de tu nave. Utilízala contra grupos para acabar con unos cuantos de una sola vez.

CONTRA EL CRONO

● En este desafío cuentas con la Piranha II, y la suavidad de su manejo te permite tomar todas las curvas a toda pastilla. Pégate a los raíles laterales y haz buenos tiempos por vuelta.

● La larga curva que hay cerca del final de la vuelta te obliga a empujar con suavidad el stick si no quieres pegártela contra el muro.



COMO...
hacerse respetar en
SOUTH PARK

"¿Estás hasta el gorro de ser el último pardillo? Lee nuestra guía y repite con nosotros: ¡¡¡PERO SI ESTÁ TIRADO!!!"

LO QUE DIJIMOS

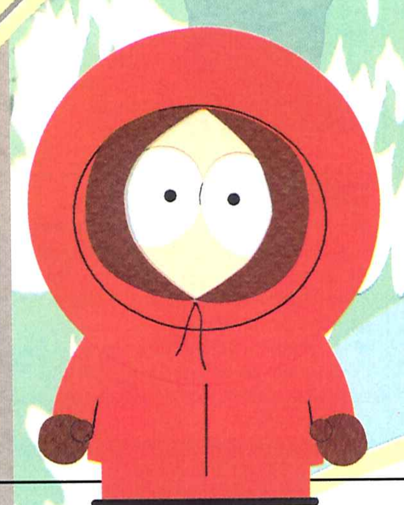


Analizamos South Park en el número 15 de nuestra revista y ésta fue la conclusión:

"South Park es muy divertido y bonito de ver... No es Mario ni Zelda, pero te reirás un montón..."

79%

Así que South Park. Todo el mundo está flipando con esos muñequitos gamberros y el ansiado juego ha conquistado los primeros puestos de las listas. Ya te hemos dado un librito lleno de trucos y pistas para jugar tú solo, pero South Park también viene con una opción multijugador. Para asegurarnos de que estés totalmente preparado para la batalla, aquí tienes la guía definitiva para machacar a tus colegas hasta el final.



Tácticas

Cooperación

Si estás jugando con más de dos personas puedes optar por hacerlo en grupo (2 contra 1, 1 contra 3 ó 2 contra 2). El equipo ganador es el que consigue más victorias al final de la batalla.

El francotirador

Súbete a alguna fortaleza o cueva alta æla que hay en Neighbours hacia el Transformador es idealæ para poder vencer al enemigo sin peligro. Utiliza el Pollo para los ataques a distancia y el lanzador de vacas para disparar de cerca. Si logras mantener a tus rivales alejados de tu campo podrás conseguir la victoria sin mucho esfuerzo.



Protección

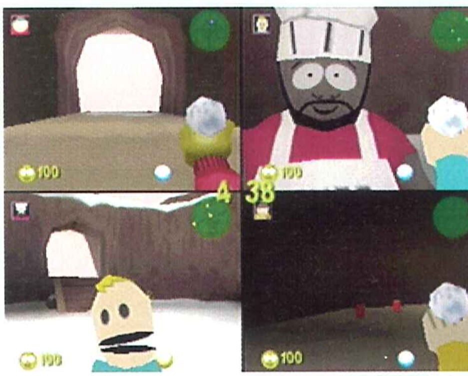
Los objetos, además de ser útiles como protectores, te pueden servir para atacar por sorpresa. Cuando te hayas abastecido de suficientes armas y municiones, escabúllete por las cajas del almacén æestá repletoæ y espérate sin quitar el ojo a la pantalla tus rivales. Cuando



Los niveles

Dugout

Si te quedas en la parte de arriba podrás seguir recogiendo los potenciadores sin tener que pelearte por los que caen más abajo. Debajo del puente no hay armas que



verdaderamente valgan la pena, pero puedes recuperar las que caen a través de la cueva por la que se dirigen. Si puedes conseguir el Pollo Francotirador y correr hacia el lado opuesto quizás las recuperes cuando vayan saliendo de la cueva. ¡Dos disparos serán suficientes para cualquier loco que se atreva a perderte el respeto! También puedes quedarte en la otra parte de la cueva y volver a cargar los suministros de munición para algunas otras armas.

Badlands

Quédate todo el rato arriba y abastécete de munición para francotiradores. Manténte alejado del límite para que tus oponentes no puedan colarse. Con el Pollo es posible atacar a los que estén en la otra parte de la ranura o debajo de ella (lo que no está nada mal). Aprovéchate de un pequeño saliente que hay entre el nivel de arriba y el de abajo, ya que te hará prácticamente invencible: mientras los demás estén buscando los niveles, tú estarás recogiendo *pot shots* con el Pollo Francotirador. Encontrarás el saliente cerca de la pequeña piscina de agua en la parte de abajo. Hay unos cuantos Cheesy Poofs sumergidos si estás bajo de salud.

Badlands 2

Sitúate por debajo de tus rivales y podrás abastecerte de las mejores armas y munición. El Warpo Ray te será muy útil en este nivel (usa la posición piraña en el área descubierta de la parte de arriba y dispara sin pensártelo dos veces a través del abismo. Si tus compañeros están librando un combate abajo, abastécete de munición y recoge el poder de la inmunidad antes de bajar a enfrentarte con ellos. Si todo el mundo se queda arriba, muévete por la escalera esperando a que los demás se arrastren antes de trepar y dispárales cuando aparezcan por la misma.

¿Qué nivel?

South Park tiene un montón de niveles para multijugador, algunos más complicados que otros. Hemos separado los niveles en dos grupos: combates cortos y combates largos.

Combates cortos:		Combates largos:	
Dugout	Gym Class	Crater Fort	The Hill
Badlands	The Plant	Splash Tower	The Dam
Badlands 2	Factory	Cabin Fever	The Ravine
Warehouse	Neighbors	Ware War	

Warehouse

El Warehouse es un almacén y, como tal, muy reducido. Si te quedas en el suelo te atacarán por todas partes, así que sube una de las escaleras y dispara a tus rivales hacia abajo. Tus armas poderosas serán las más eficaces, pero no uses el Lanzador de Vacas, ya que el techo es muy bajo. Si alguien te dispara mientras estás en el suelo, cúbrete con las cajas y recuerda que puedes saltar por encima usando la R.

Gym Class

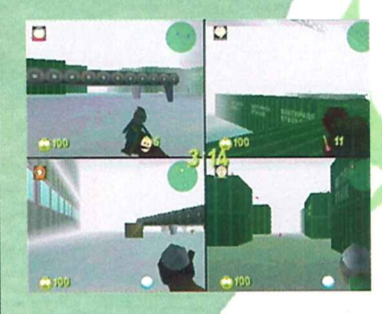
Dirígete hacia el vestuario, la caseta, perchero y llévate algunas armas (también te puede servir de escondite). Si te están persiguiendo, protégete con el bus escolar y, entonces, te podrás deslizar sin problemas hasta el campo de fútbol para escapar. Intenta no moverte por en medio de la pista, ya que estás al descubierto.

The Plant

The Plant no es mucho más grande que el almacén, tiene dos habitaciones extras con potenciadores y un par de ordenadores ideales para cubrirse. No cuentes demasiado con el Lanzador de Vacas ya que aquí tampoco te será muy útil. Si sigues utilizando las cajas para cubrirte mientras vas agarrando armas y salud de arriba, no tendrás ningún problema para salir del paso.

Factory

Pilla el Pollo Francotirador, escala



por las cajas verdes y te encontrarás en la posición perfecta para eliminar los enemigos. Si acabas al final del corredor, lanza los muñecos Philips y Terrance para mantener a tus rivales alejados hasta poder luchar en el suelo.

Neighbours

Lo primero que tienes que hacer es dirigirte directamente al transformador (salta desde el techo de la cabina por la chimenea) y recoger las armas, sobre todo los muñecos Philip y Terrance. Úsalos para bombardear a tus competidores con gas tóxico, un arma que los mantendrá entretenidos debajo de ti.¡ No te olvides de poner a punto el Pollo por si algún invasor intenta

comprueben los radares y vayan a por ti, ¡puedes moverte por las cajas y dispararles por la espalda!

¡Potenciadores!

Busca la zona con las mejores armas y empieza a recogerlas en cuanto vayan apareciendo. No dejes de vigilar el radar por si



aparecen tus rivales. Cuando se acerquen, dispara antes de volver a recargar y recoge toda la energía que te encuentres por el suelo. Si juegas en equipo, deja a una persona vigilando las existencias mientras otra sale afuera a desgraciar unos cuantos.

Pinza

Si jugáis en equipo, dispersaos y rodear a vuestros oponentes. Podéis ir hacia ellos disparando con



vuestras mejores armas, o alcanzar la suficiente ventaja como para dispararles desde abajo.

Códigos de personajes

A medida que vayas progresando en las diferentes historias de *South Park*, serás premiado con códigos que revelarán nuevos personajes para el modo multijugador. Si todavía no los tienes, aquí te damos una lista con los códigos de los personajes secretos, incluyendo al Jefe.

CHEATINGISBAD = Mr Mackey
ELVISLIVES = Barbrady
OUTRAGE = Big Gay Al
HAWKING = Ned
SLAPUPMEAL = Starvin' Marvin
PHAERT = Phillip
RAFT = Terrance
DOROTHYSFRIEND = Mr.Garrison
LOVEMACHINE = Chef
CHECKATACO = Wendy
FISHNCHIPS = Pip
KICKME = Ike
ALLWOMAN = Mrs Cartman
GOODSCIENCE = Mephisto
STARINGFROG = Jimbo
MAJESTIC = ALIEN
OMGTKKYB = Todos los personajes descubiertos.

Y, finalmente, pica VEGGIEHEAVEN para el modo "ligero".

entrar por el techo de la cabina! Aunque no sea un nivel nada difícil, es uno de los más interesantes, pues sólo hay un ganador posible: el primero que llegue al transformador.

Crater Fort

Fíjate en la gran estructura de madera situada en el centro: tiene una pequeña habitación, con una única puerta, en la base. O bien puedes esperar a que alguien se mueva por ahí antes de atacarlo con un muñeco Terrance, o bien puedes utilizarla como fortaleza disparando con un arma de fuego rápido a cualquiera que intente atacar. Tendrás que estar al tanto con tus rivales y salir disparado hacia otra zona si los ves acercarse con muñecos explosivos. Cuando te



muevas por las afueras no pares de bombardear y disparar manteniéndote despierto ante el peligro.

Splash Tower

Detrás de las torres se encuentra una piscina de agua con un montón de armas útiles en el fondo. Utiliza las torres como puntos de tiro (el zoom del Pollo Francotirador es alucinante). Si sobrepasan tu zona de defensa, siempre puedes lanzarte al agua. Ten en cuenta que éste es un lugar al descubierto, así que no pares de moverte cuando vayas de torre en torre, no vaya a ser que te "ahueven".

Cabin Fever

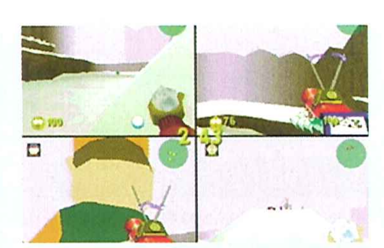
Si buscas bajo el agua, encontrarás una pistola de dardos-esponja, pero, sobre todo, hallarás una cueva secreta llena de potenciadores. Puedes volver aquí de vez en cuando para cargar las existencias de huevos o salud. La cabaña de madera cercana guarda un pilote de Dodge Balls y, además, te puede servir para tender una trampa: cuando alguien se acerque, métete en la cabaña para agarrar las Dodge Balls, pásate a la versión potenciadora y, entonces, lánzalas por la ventana. Como es una zona tan pequeña, saldrán pitando de los muros y predestinadas a impactar contra tus rivales.

Ware War

Es el tercer nivel en el episodio del almacén y el más amplio gracias a una puerta abierta situada en la parte delantera. Afuera encontrarás armas encima de la caja grande, pero tendrás que usar las escaleras. Hay callejones sin salida al lado de la segunda fábrica (muy cerca) donde se ocultan armas muy importantes, pero no te dirijas por ahí si te están atacando, ya que te pueden pillar. El Lanzador de Vacas te será muy eficaz en el exterior.

The Hill

Ni se te ocurra subir al final de la colina, ya que muchos jugadores se quedan parapetados en un área



donde fijan sus objetivos hacia arriba. Mejor quédate en el suelo y espera en alguna cueva a que algún rival se aproxime. Cuando lo tengas a tiro, salta de la oscuridad y llénalo de esponjas.

The Dam

Como en Splash Tower, te encontrarás un montón de torrecillas

Escupiré sobre vuestra tumba

El modo multijugador de South Park *tiene un mogollón de trampitas y consejillos. Como se suele decir, el saber es poder, así que ponte las pilas...*



Bombarderos

Como en cualquier juego de primera persona, bombardear æesquivando de derecha a izquierdaæ es primordial para evitar el fuego enemigo mientras atacas. Dispara en movimiento, ya que será más difícil darte y doblemente fastidioso para aquellos jugadores que tengan armas lentas como los desatascadores. La técnica del zig-zag es también perfecta para huir del enemigo, pues se lo pondrás bastante difícil si quiere atraparte.

Aprende el camino

Si conoces bien el camino, podrás atrapar las mejores armas en un momento y cazar a tus competidores.

Bien cargado

Las armas y la munición se regeneran muy rápido en *South Park*, así que puedes quedarte en un área retirada y cargarte hasta las orejas antes de lanzarte a la batalla. Otros jugadores, o harán lo mismo que tú, o intentarán atacarte antes de que te equipes del todo.

Bajo el agua

Hay un montón de potenciadores escondidos bajo el agua (sobre todo Cheesy Poofs). También puedes utilizar tus armas bajo el agua (¡incluso las bolas de nieve!).

Escondrijos

Muchos de los niveles multijugador tienen objetos que pueden servirte como protectores (como las cajas de los almacenes), y si bombardeas o saltas aumentarás su potencial al máximo. Vete al descubierto, dispara unos cuantos tiros y retrocede para atrás evitando las represalias. Cuando vayan detrás de ti, saca un arma grande y lenta (tu oponente no será capaz de acertar mientras te persiga).

Invulnerabilidad

Al principio de cada juego, todos los jugadores tienen diez minutos de invulnerabilidad. Aprovecha este momento para alejarte de tus competidores y agarrar las mejores armas.

El punto de mira

Cambia los puntos de mira en la pantalla de opciones. Consigue que los ataques a larga distancia sean mucho más fáciles y el Pollo Francotirador mucho más preciso.

Portales

En muchos niveles hay transformadores que te transportarán a áreas que en un principio eran inaccesibles. Allí encontrarás, casi siempre, las armas más potentes y energía por un tubo. En el nivel Neighbours, puedes subir por las escaleras hasta una de las cabañas y saltar por la chimenea. Aparecerás en una cueva llena de armas que está arriba del todo, enfrente de la vertiente rocosa.

Armas

Bola de nieve

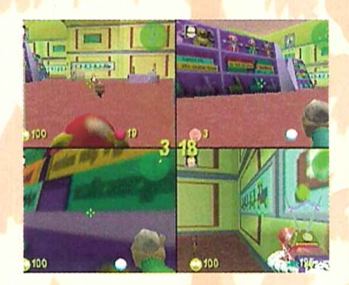
Por sí misma, la bola de nieve no es un arma que te vaya a hacer ganar muchas batallas: es demasiado débil para causar un verdadero daño a tus rivales y no



es lo bastante rápida como para alcanzarles en su marcha. Úsala como último recurso.

Dodge Ball

Cuando te encuentres en áreas al descubierto, utiliza la Dodge Ball normal, porque es más rápida y no rebota tanto como la versión relámpago. En una zona cerrada,



como en una cueva, es mejor usar un lanzamiento más fuerte, ya que es más difícil fallar el objetivo y, aunque errases, la bola rebotaría por las paredes para otro intento.

con sendas piscinas en su parte trasera, así que sigue las mismas instrucciones. No te despistes ni un pelo, porque éste es un nivel ideal para hacerse la puñeta. Las torres están dispuestas en grupos de dos y siempre hay potenciadores en la parte de abajo. Ten mucho cuidado, pues algunos rivales intentarán acorralarte con los muñecos Philips o Terrance.

The Ravine

Es un nivel bastante pequeño y con pocos elementos distintivos. A través de unas escaleras situadas a los lados, encontrarás una plataforma de madera (si todo va bien, con una o dos armas) ideal para "acampar". Dispara a los jugadores que vayan corriendo por abajo y, si alguno llega arriba, hay suficiente espacio para bombardearles mientras estés luchando. La parte de en medio tiene un espacio donde el suelo se inclina: puedes utilizarlo como trinchera para evitar el ataque enemigo.¡ Si avanzas por ahí (procura mantenerte cerca de los lados) podrás distinguir sus puntos de mira a través de las trincheras y devolverles el fuego!

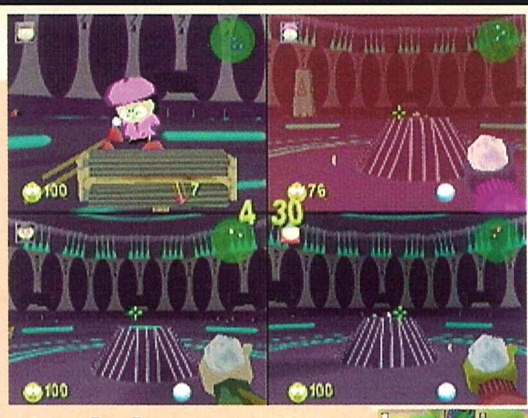
UFO Core

Los controles en esta pista son un poco lentos debido a la baja gravedad. Aprieta todo el rato el botón de salto para poder flotar sobre tus rivales y dispararles con algún arma potente como la pistola de dardos-esponja. Para bajar otra vez, sólo tienes que mirar al suelo y caminar hacia delante sin prisas. Las mejores armas están por las afueras de la zona, así que tendrás que correr hacia ellas. Pero *no* te pares para recoger más munición, porque la estructura cilíndrica de la base del OVNI permitirá a tus compañeros hacer disparos fáciles de largo alcance.

Toy Store

Ve bombardeando por todos los pasillos por si tienes que luchar contra alguien. En este nivel encontrarás numerosos parapetos gracias a las estanterías de juguetes, aunque las mejores armas las hallarás al final de la zona en el exterior. Cubre sólo distancias cortas o te encontrarás en un gran peligro. Al haber tantos pasillos, es fácil que alguien te ataque por detrás con un Pollo, así que no pares de moverte.



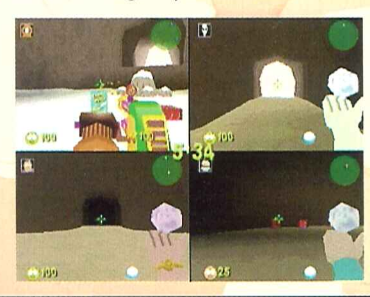


Pistola lanza-desatascadores

No dejes de utilizar el disparo triple, porque el sencillo es muy lento ætanto para disparar como para recargaræ y sólo produce ocho puntos de daño cuando das en el blanco. Cuando vayas a abastecerte de la munición de desatascadores, intenta recoger el mayor número, porque suelen gastarse con facilidad. Esta arma es eficaz si atacas desde puntos con ventaja (es demasiado lenta para una lucha cara a cara).

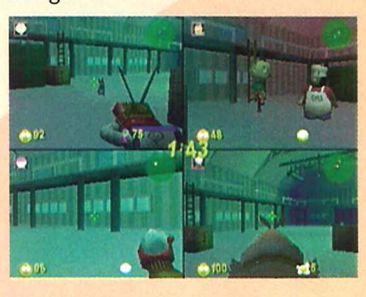
Pistola de dardos-esponja

Aunque un poco inofensiva, esta arma de fuego rápido es ideal cuando estés usando un protector. También es buena para momentos en los que estés escapando de una situación difícil: puedes dispararlos mientras corres hacia atrás y no necesitan mucha precisión. La versión potenciada es mucho más mortífera, pero requiere más puntería. También necesita cargarse primero: esto siempre puedes hacerlo aguantando Z hasta que las cuatro barras rojas se vuelvan verdes. Un apretón más de Z y lanzará el proyectil.



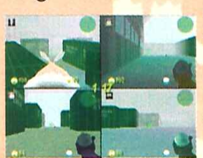
Muñecos Terrance y Philip

Los muñecos vienen en dos versiones distintas, Terrance y Philip, pero las dos son capaces de exterminar al enemigo en pocos segundos. Cuando el muñeco Terrance golpea un objeto, desprende una nube de gas tóxico muy peligrosa para los que haya alrededor. Esta arma es perfecta para áreas cerradas como cuevas o pasajes estrechos, pero recuerda que el gas también puede matarte.
El muñeco Philip es más parecido a las minas de proximidad de *GoldenEye*, creando una niebla densa y verde que cubre los alrededores y asfixia a cualquiera que se encuentre por ahí. Como las minas cercanas, esta arma es más eficaz en las zonas donde haya objetos que tus rivales quieran recoger.



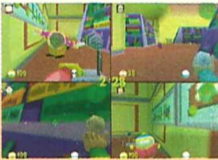
Rayo Warpo

Esta arma es excelente gracias a sus tres posiciones de disparos. La primera posición dispara pirañas hacia tu objetivo, la segunda dispara una ráfaga de alta energía encogiendo a cualquier jugador que tenga contacto con ella y la tercera, el rayo transformador, convierte a cualquier jugador en un animal indefenso disminuyendo su salud y haciéndolo muy vulnerable. Aprieta cualquier dirección en el D-pad si quieres cambiar de posición.



El Pollo Francotirador

Aunque parezca mentira, es el arma más poderosa del juego. Cada impacto huevil provoca 70 de daño. Entonces, sólo tienes que utilizar otra arma para rematar la jugada. El modo francotirador implica que puedes utilizarla desde un punto estratégico o desde cierta distancia, pero tarda un montón en recargarse, así que aprovéchalo en las distancias cortas.



Artilugio de Baile Alien

Esta arma sirve para aturdir. Cuando la uses, verás a tus competidores bailando "bacalao" sin poder defenderse de ningún ataque. Es un poco puñetitas para acertar, así que aprieta Z y bombardea de izquierda a derecha para asegurarte el objetivo. Cuando te queden pocas unidades, aprieta el D-Pad en cualquier dirección y corre hacia otro jugador. Aprieta Z para lanzar el mecanismo; si aciertas, los encontrarás bailando como locos.

Lanzador de vacas

Una especie de versión *South Park* del *"taladro cerebral"* de *Turok 2*. Cuando el indicador se ponga rojo, un rápido apretón de Z ¡lanzará la bestia bovina a la batalla! Puedes mirar el espectáculo desde lejos y partirte de risa cuando la vaca caiga sobre la pobre víctima. De todas formas, recuerda que esta arma no funcionará si tu objetivo está al cubierto æen una cabaña o en una cueva, por ejemploæ, así que, si ves que una vaca se dirige hacia ti, ¡busca cobijo bajo algún techo!





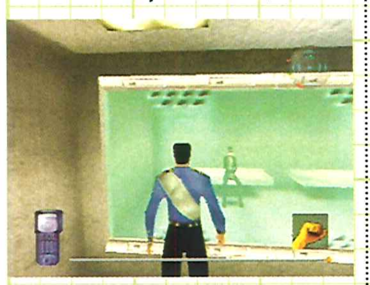
¿Dispones de una póliza privada de salud? ¿Para qué la quieres si Magazine 64 te pone en contacto con un doctor cada mes?



Dr. Vainilla:

Tengo problemas con el nivel CIA Escape / Interrogation de Mission: Impossible. Llego hasta el ascensor y entro en la habitación en la que se hallan todos los doctores, pero en ese momento suena la alarma.

Alejandro Cantiaz, Córdoba



Ethan, sacúdete la caspa de la camisa.

El doctor Vainilla demuestra ser humano y cierra los ojos al recordar tan arduo problema:

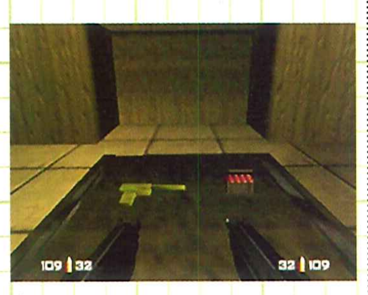
Tiene toda la razón, es un nivel muy difícil ése que comenta. Esto es lo que ha de hacer: cuando entre en la enfermería, hable con la enfermera, que le curará (recuerde que está drogado). Y ahora le cuento la tontería que solucionará sus problemas: pulse uno de los botones que parecen haberse situado sobre los pacientes sólo para distraer a todo el mundo. Es el momento de destrozar la ventana y escapar. ¿Le sirve el consejo?

Dr. Vainilla:

¿Cómo demonios me lo monto para conseguir el coche Taco en Top Gear Overdrive? He completado las seis temporadas y sólo tengo los coches con el logo N64, el Nintendo Power y el Hotdog. Además, no puedo seleccionar el recorrido Space Trukin' en el modo Vs sin tener que completar una temporada. Por favor, ¡ayúdeme!

Victoria Sala, Jerez de la Frontera

El doctor Vainilla frunce el entrecejo y esconde el cuchillo de carnicero que tenía al lado del estetoscopio…



Da un solo paso y te aplastará un piano de cola.

Raro, muy raro eso que comenta… De hecho, es la primera vez en todos estos años que llevo ejerciendo la medicina que un paciente me expone semejantes síntomas. Con seis temporadas completadas, debería, sin duda alguna, tener acceso a todos los coches secretos, que son seis, incluyendo el coche Taco. El único remedio que se me ocurre es un pequeño truco. Todo lo que ha de hacer es utilizar el stick analógico y apretar Z para señalar todo lo que a continuación le detallo: Credits, Credits, Versus, Credits, Setup, Championship, Championship, Championship y Versus. El sonido de un motor le confirmará si ha introducido el código correcto.

Respecto al otro problema, me temo que la única solución es completar toda la temporada. No hay ningún truco que permita acceder por la cara a la carrera Space Truckin'.

Dr. Vainilla:

Me he quedado atascado en GoldenEye, en el nivel Egyptian, después de haber acabado de una vez por todas con el Barón Samedi, ¿cómo se recupera la Golden Gun? ¿Hay alguna secuencia de azulejos que desconozca?

Miquel Pelegrí, Girona

Arqueando sus cejas, el doctor Vainilla muestra su desconcierto y sorpresa:

No puede ser. ¡No puede ser! Lo ha hecho todo mal, aunque he de reconocer que ha conseguido despachar al Barón Samedi sin la ayuda de la Golden Gun. ¡Felicidades! Su mejor opción es conseguir el famoso utensilio mortal de Scaramanga y luego completar la secuencia de azulejos que sigue: primer cuadrado, dos a la izquierda, dos hacia delante, tres a la derecha, dos hacia delante, uno a la izquierda, uno hacia delante, uno a la izquierda, dos hacia delante y dos a la derecha. Ahora se abrirá la caja y podrá tomar la pistola. Por cierto, dos pájaros de un tiro, ha desactivado las torretas y puede ir por donde quieras.

Dr. Vainilla:

En Diddy Kong Racing, no soy capaz de encontrar la llave dorada que abre la puerta del Smokey Castle, aquel nivel en el que compites contra el dragón rojo. ¿Puede ayudarme, doctor?

Jesús Sánchez, Almería

Cancelando su suscripción mensual a «Trepan-¡acción!», el doctor Vainilla…

Sí que puedo ayudarle. En el Boulder Canyon, pare tras el puente levadizo del castillo y gire sobre sí mismo. Salte para hacer sonar el timbre y corra para poder cruzar el puente. Usando un power-up, podrá saltar para luego aterrizar sobre una pequeña plataforma en la que está la llave. No era tan difícil…



La verdad, preferiría un bistec.

Diga treinta y tres...

Sea cual fuere el mal que te aqueja, el Doctor Vainilla conoce el remedio. Describe tu problema en el cupón adjunto (usa un trozo de papel aparte si es preciso) y remítelo a:

Hospital Lúdico del Doctor Vainilla
Magazine 64
Pº San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

recortar y mandar



Buenos días, Doctor



Sufro mucho. Mi problema es:

Me llamo ....

y vivo en ....

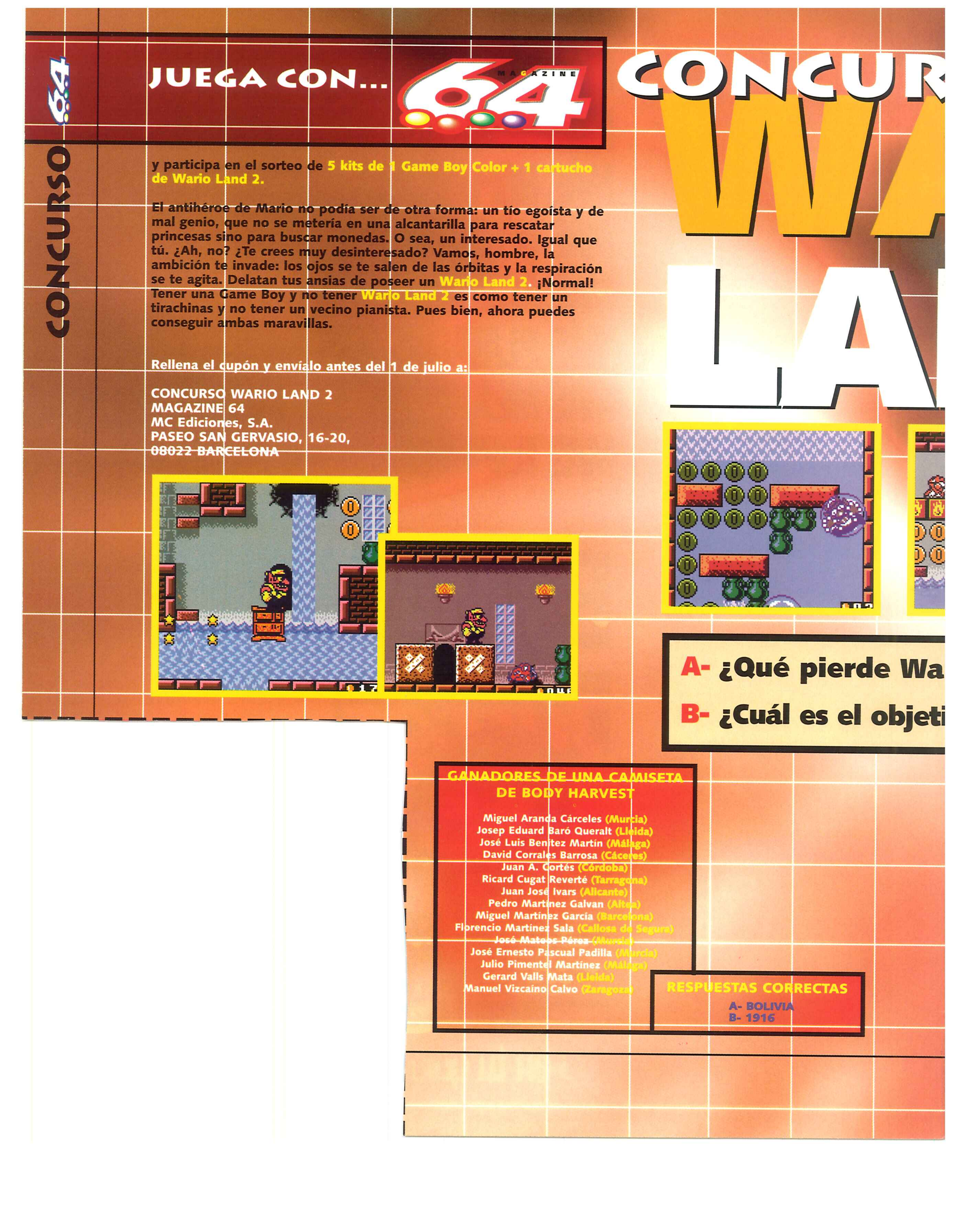
....

....

.... Código Postal ....



¡¡NUEVA!! PLAYSTATION NINTENDO64 PC GAME BOY DREAMCAST MAC
LA REVISTA DE LA NUEVA GENERACION
TOP



JUEGA CON... MAGAZINE 64

CONCUR[...] WA[...] LA[...]

y participa en el sorteo de **5 kits de 1 Game Boy Color + 1 cartucho de Wario Land 2.**

El antihéroe de Mario no podía ser de otra forma: un tío egoísta y de mal genio, que no se metería en una alcantarilla para rescatar princesas sino para buscar monedas. O sea, un interesado. Igual que tú. ¿Ah, no? ¿Te crees muy desinteresado? Vamos, hombre, la ambición te invade: los ojos se te salen de las órbitas y la respiración se te agita. Delatan tus ansias de poseer un **Wario Land 2**. ¡Normal! Tener una Game Boy y no tener **Wario Land 2** es como tener un tirachinas y no tener un vecino pianista. Pues bien, ahora puedes conseguir ambas maravillas.

Rellena el cupón y envíalo antes del 1 de julio a:

CONCURSO WARIO LAND 2
MAGAZINE 64
MC Ediciones, S.A.
PASEO SAN GERVASIO, 16-20,
08022 BARCELONA

A- ¿Qué pierde Wa[...]

B- ¿Cuál es el objeti[...]

GANADORES DE UNA CAMISETA DE BODY HARVEST

Miguel Aranda Cárceles (Murcia)
Josep Eduard Baró Queralt (Lleida)
José Luis Benítez Martín (Málaga)
David Corrales Barrosa (Cáceres)
Juan A. Cortés (Córdoba)
Ricard Cugat Reverté (Tarragona)
Juan José Ivars (Alicante)
Pedro Martínez Galvan (Altea)
Miguel Martínez García (Barcelona)
Florencio Martínez Sala (Callosa de Segura)
José Mateos Pérez (Murcia)
José Ernesto Pascual Padilla (Murcia)
Julio Pimentel Martínez (Málaga)
Gerard Valls Mata (Lleida)
Manuel Vizcaíno Calvo (Zaragoza)

RESPUESTAS CORRECTAS

A- BOLIVIA
B- 1916



SO ARIO ND 2

rio cuando lo tocan?

vo del juego?

LAS BASES DEL CONCURSO

1. PUEDE PARTICIPAR CUALQUIER LECTOR QUE NO TENGA VINCULACIÓN ALGUNA, DIRECTA O INDIRECTA, CON CUALQUIER TRABAJADOR O COLABORADOR DE ESTA EDITORIAL.

2. NO EXISTEN PREMIOS EN METÁLICO ALTERNATIVOS.

3. LAS RESPUESTAS DEBEN RECIBIRSE EN LAS OFICINAS DE MC EDICIONES S.A. EN EL PLAZO INDICADO. NO SE ACEPTARÁN RECLAMACIONES POR PÉRDIDAS DE CORREOS. SÓLO SE ACEPTARÁ UN CUPÓN POR LECTOR.

4. EL NOMBRE DE LOS GANADORES SERÁ PUBLICADO EN PRÓXIMAS EDICIONES DE LA REVISTA.

5. LA DECISIÓN DE LOS JUECES SERÁ INAPELABLE.

6. LA PARTICIPACIÓN EN ESTOS CONCURSOS IMPLICA LA ACEPTACIÓN DE LAS NORMAS ANTERIORES.

GANADORES DE UN CARTUCHO DE BODY HARVEST

Vanesa Argüello Molina (Palma de Mallorca)
José Manuel Real López (Puertollano)
Raúl Fernández Hernández (Madrid)
Javier Reyes Apancio (Barcelona)
Marcelino Trillo Novoa (A Coruña)

GANADORES DEL CONCURSO F1-WGP

Leticia Del-Val (Alicante)
Juan Carlos Henares Cornejo (Málaga)
Pedro García Monasor (Albacete)
Álex Garido Caballero (Barcelona)
David Garijo García (Madrid)
Juan Pedro López Cabrera (Barcelona)
Pablo López Fraile (Madrid)
Samuel López López (Lugo)
Miguel Martín Ramos (Madrid)
Florencio Martínez Sala (Callosa de Segura)
Fernando José Navarro Reyes (Murcia)
Juan de Dios Novo Moya (Granda)
José Ernesto Pascual Padilla (Murcia)
Joan Perejuan (Barcelona)
David Requena Izquierdo (Bizcaia)
Jesús Rivas Martínez (Palos de la Frontera)
Daniel Rubio Tortosa (Piera)
María Nieves Serrano Ruíz (Madrid)
Carlos Suárez Carbonell (Vilanova i La Geltrú)
Jesús Soriano Domingo (Valencia)

RESPUESTAS CORRECTAS

A- HUNGARORING
B- BÉLGICA

CUENTA,

Expresa en nuestra sección de cartas tus opiniones más feroces sobre la revista y el mundo de Nintendo 64.

La partida perfecta

Hola, hermanos de verdad. Soy Darunia, el líder de los gorons. Que no, hombre, que me llamo Daniel... Tengo 19 años y, que yo sepa, soy humano.

Bueno, ahora que puedo, aprovecho para felicitaros por la estupenda labor que hacéis todos los meses. Os considero la mejor revista en lo que a N64 se refiere, porque me encanta lo objetivos y directos que sois al hablar de cualquier juego. Por otra parte, quisiera advertiros que no pienso hacer una tregua con los poseedores de una Playsta... Bueno, de esa cosa "cuadrá". Somos superiores y no me pienso rebajar.

En fin, a lo que vamos: tengo una N64 y cuatro de sus mejores juegos: Super Mario 64, GoldenEye 007, Zelda y Turok 2. Puedo aseguraros que me los he pasado todos, incluso Zelda. Tardé un mes, pero lo terminé (en enero, por cierto). El caso es que os puedo asegurar que realmente he visto el 100% del juego, porque entre otras cosas tengo todos los corazones y las 100 skultulas (como premio, el padre de los ricos, alias "chiquito", te entrega 200 rupias, y no el Triforce). Me he pasado las 8 mazmorras y he atravesando el puente multicolor mágico en el castillo de Ganon. También quiero contaros el final real en exclusiva: tras derrotar a Gannondorf, escapar del castillo en ruinas y aturdir al monstruoso Ganon pasa... que éste es encerrado en el reino sagrado y se convierte en reino oscuro. Todos los habitantes lo celebran en el rancho Lon-Lon, menos Zelda y Link. Zelda toma de nuevo su ocarina y devuelve a Link a su tiempo original, convertido en niño, frente a la espada maestra clavada. Su hada (Navi) lo abandona, Link se da cuenta de que ha perdido todos los objetos y, cuando va a hablar con Zelda, ¡sorpresa! ¡Link conserva su parte del Triforce, el Valor! Y entonces sí: The End. Ah, se me olvidaba: el Dominio Zora sólo está descongelado en la secuencia final. Lo que sucede después de matar a Morpha es que el Lago Hilya se llena de nuevo.

• Y ahora unas preguntillas:

1. ¿Sabéis si salen este año: Super Mario II, Super Mario RPG 2 y Turok 3: Oblivion?

2. ¿Saldrán en España: Evangelion, ODT, Ogre Battle 3, Shadowgate 64 y Nightmare Creatures?
3. ¿Qué sabéis del 64DD? ¿Puede ser que halla cambiado de aspecto como el micrófono?
4. ¿Qué juego me recomendáis, aparte de los que ya tengo? Da igual el género.

Daniel Sánchez, Sevilla

Tú sí que sabes comprar, Dani. Tienes todos nuestros juegos preferidos. ¡Y encima juegas mejor que nosotros! Estábamos volviéndonos locos con el final de Zelda, que siempre nos devolvía al exterior del castillo de Ganon después de acabar con él. ¡Y resulta que lo que nos pasaba era que no teníamos todas las skultulas! Gracias mil. Ya las estamos buscando (nos faltan dos).

Disculpa nuestro despiste con lo de Morpha, tienes toda la razón del mundo. Efectivamente, Zora no se descongela hagas lo que hagas durante el juego. Esperamos verlo cálido y líquido cuando por fin nos pasemos el juego, con todas las dichosas arañas de oro.

1. Nintendo todavía no nos ha facilitado fechas acerca de los dos juegos de Mario por los que preguntas, pero ¿de dónde te has sacado ese «Turok 3»? Que nosotros sepamos, la única novedad æde momentoæ será una actualización de Turok 2, que será presentada en la E3 con algunas armas nuevas, niveles añadidos, más enemigos y más cuadros por segundo. ¿Dónde has oído hablar de ese tal Oblivion? ¿Tú también conoces a "Garganta Profunda"?
2. Evangelion sí; ODT no ha vuelto a dar señales de vida desde la pasada ECTS (donde lo vimos al 15% de su desarrollo), aunque suponemos que habrá sido suspendido dado el batacazo que se ha dado en PSX y PC; Ogre Battle 3 y Shadowgate deberían aparecer muy pronto, aunque no sabemos nada nuevo sobre ellos; y Nightmare Creatures jamás saldrá de las fronteras yanquis, por desgracia.
3. Nintendo no suelta prenda sobre el 64DD: por suerte, han decidido retirarlo de sus planes de futuro antes de lanzarlo en Europa. La nueva tecnología Dreamcast y el chip Emotion de la futura máquina de Sony han puesto el listón muy alto (incluso para el 64DD). Los muchachos de la gran N están trabajando en la –por ahora– denominada Nintendo 2000. De ella no se sabe nada concreto, salvo que se está trabajando en el proyecto desde hace ya ¡varios años! Los más atrevidos aseguran que el procesador central será cinco veces más rápido que el de PSX2; y los más recatados dicen que será aproximadamente igual. En ambos casos, será un verdadero monstruo. Pronto sabremos más cosas (o alguna confirmada por la propia Nintendo). Manténte alerta.
4. Shadowman, en cuanto salga.

El incombustible GoldenEye

Antes que nada, os tengo que decir que ha sido difícil, chungo, complicado, rebuscado, endiablado y un sinfín de adjetivos por el estilo, pero ¡por fin lo he logrado! He conseguido la segunda pantalla secreta de GoldenEye. No os podéis imaginar lo que me ha costado, pero ha merecido la pena. Al terminar esta pantalla en 00 Agent (difícil), te dan un nivel más de dificultad, el 007. En este nivel podéis elegir la velocidad de los soldados al reaccionar, la vida que queráis ponerle, etc. Y si termináis la pantalla en 00 Agent y en 6 minutos, el truco de todas las armas será vuestro (hay armas secretas: un artilugio que suelta descargas eléctricas y una escopeta de cartuchos parecida a la del parque de las estatuas). Os recuerdo también que te dan esta misma pantalla para el modo multi-player. Bueno, y para acabar: ¿qué demonios hay que hacer para conseguir la invencibilidad y la invisibilidad? Lo he intentado de todas las maneras y no lo consigo. Son los dos únicos cheats que me quedan.

Bueno, me despido. Seguid así, que sois la mejor revista de N64 que hay.

PD: No es por alardear de buen jugador, pero yo creo que hay poca gente que tenga la 2ª pantalla de GoldenEye, y eso que tengo el juego desde hace menos de un año.

James Bond, Madrid (Egypcian temple)

Eres el mejor, tío. Efectivamente, muy pocos consiguen llegar a ver el segundo nivel secreto de GoldenEye, y mucho menos pasárselo para acceder al nivel de dificultad 007. Te alegrará saber que no sabíamos lo de la escopeta y el artilugio de las descargas. Ya lo estamos intentando.

Para conseguir la invencibilidad tienes que pasarte el nivel 2 (Facility) en el nivel de dificultad 00 Agent en 2:05 minutos o menos. Y para acceder a la invisibilidad, debes superar el nivel 11 (Archives) en el mismo nivel de dificultad pero ¡en 1:20 minutos! Fácil, ¿eh? Te costará casi tanto como haber llegado al Egypcian Temple...

La eterna pregunta

Soy un joven indeciso que tiene en su poder 19.900 pesetas deseando ser invertidas en una videoconsola. Pero tengo un serio problema: ¿N64 o PSX? Sé que vuestra respuesta será un estruendoso "¡¡Hombre de Dios, N64!!", y lo que quería es que me dieseis una pequeña lista de aplastantes razones que despejen todas mis dudas.

CUENTA...

También quería comentaros una cosa: mi televisor es bastante antiguo y me preguntaba si necesitaré algún aparatito para conectar la máquina al igual que sucede con PSX.
Por último, ¿creéis que Shadowman desbancará al reverenciado RE2?
Os estaría muy agradecido si contestarais a mi carta. Un saludo.

Luis Ignacio Navarrete, Madrid

¡¡Hombre de Dios, una N64!! Tenías razón, es justo lo que íbamos a decirte. Pero bueno, ya que necesitas razones...

1. La consola de Nintendo es considerablemente superior a la de Sony en todos los aspectos, y eso se ve en sus juegos: más resolución, más nitidez, más suavidad. Prueba de ello es que todos los juegos que han salido para ambas consolas han dado mejores resultados en la N64 (V-Rally 99, Wipeout, Forsaken, ISS'98, Monaco Grand Prix...).
2. PlayStation aventaja a la N64 en su enorme oferta de software, pero eso es un argumento dudoso: casi todos sus juegos son verdaderas porquerías, y a más porquerías, más fácil resulta equivocarse y comprar algo que no vale la pena. Con N64 no tendrás ese problema, porque prácticamente todos los juegos (hasta los peores) son estupendos.
3. Los mejores juegos de N64 son, con diferencia, superiores a los mejores de PSX. ¿De qué te sirve una mayor oferta en PSX si los juegos cuestan el mismo dinero que los de N64? Nos parecería hasta cierto punto razonable que te decantaras por la máquina de Sony si se te saliera el dinero hasta por las orejas, pero si vas a comprar uno ó dos juegos al mes, N64 es la única elección lógica.

En cuanto a tu televisor, si es tan antiguo que ni siquiera tiene entrada de euroconector, tendrás que comprar un cable RF (tanto si te decides por la PlayStation como si eres listo y compras una N64). Sea cual sea, te costará unas 3.000 pesetas. Si tienes entrada de euroconector, no tendrás que comprar nada. También es posible que no tengas esta entrada en la tele pero sí en el vídeo: entonces bastará con que enchufes la consola al vídeo y juegues en el canal AV en el vídeo y el canal de vídeo en la tele (además, así podrás grabar películas de tus partidas).

Sí, Shadowman dejará en el más absoluto ridículo a Resident Evil 2, tanto en su versión para N64 como en la de PSX y PC (aunque por supuesto, la nuestra será mucho mejor).

He visto la luz

Hola, soy un usuario de PC que, aunque no esté bien, se bajó de Internet la ROM del Zelda 64. A pesar de que tengo un buen PC (Pentium II a 233 Mhz. y tarjeta aceleradora Voodoo 2 de 12 megas) ¡el juego me iba lento! Fue entonces cuando me di verdadera cuenta de la potencia de este maravilloso juego y de la mejor consola del mercado, N64. Sin pensarlo más, me compré la consola y el juego.
No comprendo cómo hay tanta polémica sobre cuál consola es mejor, si la PSX o la N64: es como comparar un Mercedes con un Simca. ¿Cómo se puede discutir con alguien que piensa que FFVII es mejor que Zelda? Yo tengo los dos y FFVII no le llega ni a la suela de los zapatos a Zelda. En mi opinión, quienes afirman tal cosa lo hacen por orgullo y por no reconocer que han hecho una mala inversión con la PSX (yo lo reconozco).
Otro tema que me molesta es el que los usuarios de PSX idolatren tanto a una m de juego como Resident Evil. Repito: ¡una m de juego!
Por último (y no quiero ser más "pesao"), ya me enamoré del Zelda para Game Boy y creo que me he enamorado de por vida de Zelda 64 (el mejor juego de la historia hasta ahora). Espero que salga una nueva versión de este juego (Zelda 64 II) en breve.
Saludo atentamente a los usuarios de N64 y les doy el pésame a los que no han estado en Hyrule nunca (pobres pringaos).

Vidal Cobo, Cantabria

Tienes razón: está muy mal jugar con emuladores piratas, sea cual sea el soporte emulado. No obstante, la razón por la que no te funciona bien el ROM de Zelda es porque el emulador no soporta la Voodoo, y el procesador sólo se queda pequeño. Hay emuladores que funcionan endiabladamente bien, aunque por fortuna casi todos son de PSX.
En cualquier caso, y aun reconociendo la aceleradora, Zelda nunca te habría ido tan bien con un emulador como con la consola original: has hecho muy, muy, muy bien en comprártela. Efectivamente, la gente todavía no aprecia la potencia de la N64 como debería, y sólo unos pocos afortunados como tú han descubierto la verdadera diferencia entre el resto de los soportes y la Nintendo 64. Eres un iluminado, un elegido.
Tienes toda la razón del mundo respecto a Resident Evil, como nosotros hemos dicho tantas y tantas veces. Pero a oídos sordos, cuchara de palo, ¿no? Ya se sabe que, quien madruga, ajos come.

Videojuegos y violencia

Alucino con Turok 2. A pesar de que el raptor que se ha comido la mitad de mis rodillas yace muerto ante mí, sigue sangrando con cada uno de mis disparos. Me cebo con él, aunque ya esté muerto.
La verdad es que con la N64 que me han traído los Reyes Magos, me he hecho 10 años más joven. ¡Cómo me desahogo después de una jornada de trabajo! Suelto las leyes, me olvido de demandas y contratos... ¡y a eliminar bichos! Pero un momento, ¿en qué me estoy convirtiendo? Esta exposición a tanta ultraviolencia gratuita ¿me transformará en un tarugo futbolero incapaz de disfrutar de un espectáculo deportivo sin apuñalar a los seguidores del equipo contrario? ¿Me impelerán a maltratar a mujeres y menores, ignorante de lo que es el cariño? ¿Pasaré de ser un profesional respetable a ser un "respetable" defraudador, estafador o evasor de impuestos? ¿Dejaré de ser un ciudadano responsable que respeta el mobiliario urbano y que, como mi vecina, la de los rulos y la bata cutre, pone su perrito a defecar en las aceras de la urbanización? La verdad, no creo que ninguno de estos prototipos de impresentables tenga mucha relación con el mundo de los videojuegos. Sospecho que la fuente de este tipo de "violencia social" no está en los videojuegos y que puedo seguir jugando sin problemas. Y como yo, también lo harán mis hijos, cuando los tenga. Eso sí, tendré la responsabilidad de hacerles ver la diferencia entre la realidad y la ficción, la necesidad de respetar a los demás si quieren que los respeten, de no destrozar el mobiliario urbano si no quieren vivir en un estercolero, y de disfrutar del cine y la lectura, si no quieren ser unos zoquetes ignorantes.
Pero esa será mi responsabilidad y de nadie más. Para muchos resulta muy cómodo no cumplir con las obligaciones que se derivan de la condición de padre o educador y culpar a los videojuegos, al manga o a los juegos de rol de que sus hijos o alumnos sean unos salvajes dementes. Bueno, después de esta charlita, pelín tostón, y ya con la conciencia más tranquila, permitidme que siga matando bichos. Con lo sucios que están, una duchita de plasma no les vendría mal.

José A. Vega Moreno

Una exposición impecable. Aprovechamos la ocasión para invitar a nuestros lectores a que nos cuenten anécdotas que relacionen la violencia en los videojuegos con la violencia real. Por ejemplo, ¿sabéis de algún caso en que una partida a un videojuego haya degenerado en una pelea entre amigos a tortazo limpio?

CUENTA, CUENTA...
MAGAZINE 64
MC Ediciones, S.L.
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
(No olvides poner la fecha en tu carta, así como tu teléfono particular)

DIRECTORIO

La guía con todos los juegos analizados en Magazine 64

Entiéndeme

¡NUEVO! *Algunos títulos entraron en Directorio hace más de un año, con una puntuación que ya no se merecen. Mediante la Nota Estrella (de 1 a 5) señalamos cuán bien está envejeciendo un juego y qué tal resiste las comparaciones con los últimos lanzamientos.*

Ahora es súper fácil ver si el juego en cuestión obtuvo o no una Star Game (85% o más). En caso afirmativo, te recomendamos vivamente su compra.

SAN JUAN DE LA CRUZ 64

23% 1 — Editor ● Precio ● No. jugadores ● Rumble pak ● Cómo se guarda ● Expansion pak ● Número en que fue analizado



En una noche oscura, con ansias en amores inflamada, ¡oh dichosa ventura!, salí sin ser notada, estando ya mi casa sosegada. A escuras y segura, por la secreta escala disfrazada, ¡oh dichosa ventura!, a escuras y en celada...

TRUCO
Toma el cartucho y tíralo por la ventana sin dilación.

¡NUEVO! *La ficha especifica si el juego es compatible con Rumble, Controller o Expansion Pak.*

Te decimos en pocas palabras si el juego merece la pena o no. Confía en nuestros analistas: nunca se equivocan, pues saben que en Magazine 64 los errores se pagan con una partida a MK Mythologies.

Aquí tienes un truco de primera, comprimido como el genio de la lámpara.

EL PODIO

1. ZELDA
2. SUPER MARIO 64
3. TUROK 2
4. GOLDENEYE 007
5. MYSTICAL NINJA

Títulos

1080° SNOWBOARDING

91% 4 — Nintendo ● 8.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11



Gráficos maravillosos, cantidades industriales de velocidad desde la primera carrera, y modos de juego variados y atractivos. Un poco difícil, pero genial.

TRUCO
Escoge a Dion Blaster, selecciona una tabla de máxima flexibilidad y usa la posición de los pies «regular». Una combinación explosiva.

BANJO-KAZOOIE

92% 5 — Nintendo ● 8.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 9



Superior en gráficos a *Super Mario 64*, pero inferior en jugabilidad. Algunos puzzles irresolubles y pequeños problemas de cámara.

TRUCO
Cuando estés bajo el agua, utiliza A para avanzar y B para recoger ítems. Ahorrarás tiempo (y oxígeno).

BEETLE ADVENTURE RACING

83% 3 — Ea ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 17

Entretenido juego de carreras de estilo americano con trillones de atajos y toneladas de detalles. Los controles son pesados y los bordes de pantalla horribles.

TRUCO
Si golpeas un muro o te quedas bloqueado, dale a L para volver a la pista.

BIO FREAKS

83% 3 — NSC/GT ● 10.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11

El *beat 'em up* con mejores gráficos de N64. Por desgracia, la capacidad de volar de los personajes dinamita la jugabilidad del cartucho.

TRUCO
Reserva los misiles rastreadores para cuando andes mal de salud y utilízalos desde detrás de un escondite seguro. ¡Nunca está todo perdido!

BLAST CORPS

88% 5 — Nintendo ● 9.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Controller Pak ● Nº 1

Carreras a todo trapo, multitud de vehículos, muchas explosiones, escenarios totalmente interactivos... Apto para todos los públicos. Por desgracia, es bastante corto.

TRUCO
Aparca junto a un edificio con la puerta de tu vehículo pegada contra éste. Si pulsas Z varias veces, la estructura explosionará.

BODY HARVEST

91% 5 — Infogrames ● 10.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13



Un juego de tiros de primera con el aspecto de una película de segunda. *Body Harvest* es una sobredosis de acción, tridimensionalidad, aliens, vehículos y diversión.

TRUCO
Cuando te enfrentes a un jefe, lo mejor es estar en un vehículo. Si eso no es posible, no dejes dar vueltas a su alrededor.

BUCK BUMBLE

79% 2 — Ubi Soft ● 8.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 11

Un complicado sistema de control que no se corresponde con los gráficos de peluche del juego. Un buen juego, aunque abusa bastante de la niebla y le falta personalidad.

TRUCO
Cuando te encuentres rodeado, colócate de espaldas a una pared para reducir el campo de tiro enemigo (combina esto con B+A y serás invencible).

CASTLEVANIA 64

84% 4 — Konami ● Precio no disponible ● 1 Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 17

Aprende a convivir con la pésima cámara y *Castlevania 64* te proporcionará cantidades industriales de sustos, derramamiento de sangre y enemigos ultraterrenos. Terrorífico.

TRUCO
Destruye estatuas y otros objetos para conseguir dinero y alimentos reconstituyentes de salud.

COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98

85% 2 — EA ● 12.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 7

Funciona como *FIFA: RM 98* y arrastra sus mismos defectos. La cámara es brusca y las reacciones de los jugadores son muy lentas.

TRUCO
Aumenta un poco la «velocidad del juego» para que tus deportistas respondan como es debido a los controles. ¡Mucho mejor!

DIDDY KONG RACING

90% 4 — Nintendo ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 2

Un excelente modo multijugador, texturas alucinantes ¡y jefes de final de nivel! No es tan jugable como *Mario Kart*, pero casi.

TRUCO
Para conseguir una salida súper rápida, espera a que aparezca la señal «Get Ready». Cuando ésta se esfume, aprieta el acelerador, justo antes de «Go!». No es fácil.

EXTREME G 2 (XG2)

87% 4 — Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 11

Mucho mejor que el *Extreme G* original, pero no lo suficiente. Gráficos fantásticos y pocos cuadros por segundo. Una mala combinación.

TRUCO
Si quieres saber lo que es ir rápido de verdad, juega en el modo Contrarreloj con una Honda Pantheon (con la vista en primera persona).

F-1 WORLD GRAND PRIX

91% 5
Nintendo ● 8.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 10



El mejor juego de Fórmula 1 de N64, pero no el mejor de carreras. Bonitos gráficos, pocos cuadros por segundo y polígonos muy notorios. Francamente mejorable.

TRUCO
Practica con la configuración por defecto. Después podrás desactivar la asistencia de la aceleración y, por último, la de los frenos.

FIFA: RUMBO AL MUNDIAL 98

93% 2
EA ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1



Genial cuando salió, aunque nunca alcanzó el nivel de dinamismo y la jugabilidad de *ISS 64*.

TRUCO
Prueba el voleo alto (C-arriba) para buscar jugadores adelantados. Es más seguro que los pases rasos, pues evita los marcajes.

FORSAKEN 64

94% 4
Acclaim ● 12.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 7





El *shoot 'em up* futurista por excelencia. Un cartucho perfecto, aunque un tanto... «frío». «Poco humano». Pero perfecto.

TRUCO
Si superas un nivel en un tiempo récord y lo vuelves a jugar, la CPU te premiará con nuevos tramos antes inaccesibles.

GLOVER

83% 4
Hasbro ● 8.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 14

Una idea de lo más estrafalaria —los jugadores controlan una pelota y un guante— que se concreta en una aventura en 3-D difícil y trepidante.

TRUCO
Haz pausa y pulsa C-izquierda, C-derecha, C-izquierda, C-derecha, C-izquierda, C-derecha, C-izquierda y C-derecha para jugar a través un objetivo de ojo de pez.

GOLDENEYE

94% 5
Nintendo/Rare ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 1



Aunque no necesita presentación, no podemos evitarlo: es el mejor *shoot 'em up* de la historia. Con eso está todo dicho.

TRUCO
En Secret y 00 Agent, si disparas a los científicos... ¡sorpresa! Éstos responden con armas de fuego (peor sería una conferencia sobre antimateria).

GT 64



86% 4
Infogrames ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 7

Buenos gráficos y una conducción realista: Lástima que funcione a cuatro frames por segundo... Si aborreces la velocidad, *GT 64* te encantará.

TRUCO
Evita derrapar en las curvas abiertas para no perder tiempo: si lo haces bien, tú no notarás la diferencia, pero la CPU sí.

ISS 64

92% 4
Konami ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1



La obra de arte de los simuladores de fútbol. Sólo superado por su continuación: *ISS '98* (y por poco).

TRUCO
Para los súper equipos: en la pantalla del título, mantén Z y pulsa Arriba, L, Arriba, L, Abajo, L, Abajo, L, Izquierda, R, Derecha, R, Izquierda, R, Derecha, R, B, A. Suelta Z y pulsa Start.

ISS '98

94% 5
Konami ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 10



Mejor que *ISS 64*, aunque no mucho. Imprescindible sólo si no tienes el cartucho anterior.

TRUCO
Si estás en posesión del balón, pulsa C-abajo y le inyectarás alegría a sus piernas. Genial para los equipos de primera línea.

KNIFE EDGE



88% 3
Spaco ● 11.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13

Un juego de pistola sin pistola. Por lo demás, rápido, adictivo, divertido, largo (aunque no lo parezca), original y bien hecho. Estupendo.

TRUCO
¡Recuerda! Usa los botones C para desplazarte de lado a lado. Muy útil cuando te topas con Giant Sock.

LEGEND OF ZELDA

99% 5
Nintendo ● 8.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 12-13





El Mejor Juego de la Historia. La novela interactiva de N64. Un mundo virtual en el que el tiempo transcurre, los personajes evolucionan, las plantas crecen... Una aventura inolvidable.

TRUCO
Si detectas a un enemigo con Z, el botón A te servirá para asestar un golpe (con salto) mucho más potente que los ataques con B.

LYLAT WARS

90% 5
Nintendo ● 10.990 ● 1-5 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 1



96 megas de acción trepidante y simpatía. Un simulador de vuelo difícil de superar, con una durabilidad casi inagotable. Sus gráficos son geniales.

TRUCO
Consigue medallas de oro en todos los niveles para el modo Tanque y Expert con cuatro jugadores.

MARIO KART 64

91% 5
Nintendo ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● En cart. ● Nº 1



Como todos los juegos de Nintendo, *Mario Kart 64* ofrece jugabilidad y durabilidad en cantidades industriales. Divertido, colorista, preciso y rápido. Un clásico.

TRUCO
En la salida de la carrera, acelera justo antes de que la luz se ponga verde y saldrás embalado.

MARIO PARTY

91% 5
Nintendo ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak En cart. ● Nº 17

Es un juego de mesa, pero resérvate una tarde, reúne a tus amigos y os lo pasaréis bomba. ¡Yupiii!

TRUCO
Intenta no aterrizar sobre la casilla de Bowser, o prepárate para lo peor. Haznos caso.

MONACO GRAND PRIX

89% 4
Ubi Soft ● 9.490 ● 1-2 jugad. ● Precio no disponibe ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 17

No tan profundo y difícil de controlar como F1 World Grand Prix, de Paradigm. Un excelente título de carreras con bólidos muy maniobrables.

TRUCO
Acuérdate de usar los frenos en las curvas. Esto no es como Mario Kart, ¿sabes?

MORTAL KOMBAT 4

84% 4
NSC/GT ● 10.990 ● 1-2 jugad. ● Pumble Pak ● Controller Pak ● Nº 11

Un *Mortal Kombat* decente y con gráficos poligonales. Su mecánica de juego y sistema de control son idénticos a los de todos los *MK*, pero su aspecto es fantástico.

TRUCO
Funcionan la mayoría de las fatalíties de los anteriores MK. Escoge a Sub-Zero, traza un círculo con el stick en el sentido contrario a las agujas del reloj y pulsa A al final. Por ejemplo.

MYSTICAL NINJA starring GOEMON

95% 4
Konami ● 12.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 5





Excelente juego de rol con plataformas. Gráficos excepcionales, banda sonora de lujo, infinidad de diálogos distintos... Genial.

TRUCO
Para subir unas escaleras largas, pulsa repetidamente Saltar, y el muñeco aleteará con los brazos hasta llegar arriba.

NBA COURTSIDE

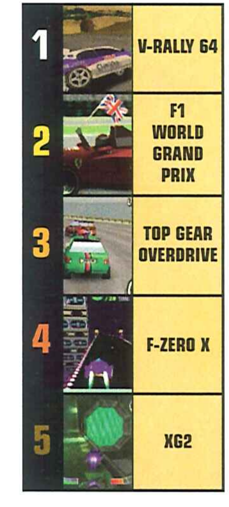
92% 5
Nintendo ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● En cart. ● Nº 7



Espectacular y divertido. Texturas definidas, jugadores reales, muchos comentarios y una curva de dificultad estupenda.

TRUCO
Ve a la opción de «crear personajes» y edita unos cuantos «inútiles irreparables» para los equipos rivales.

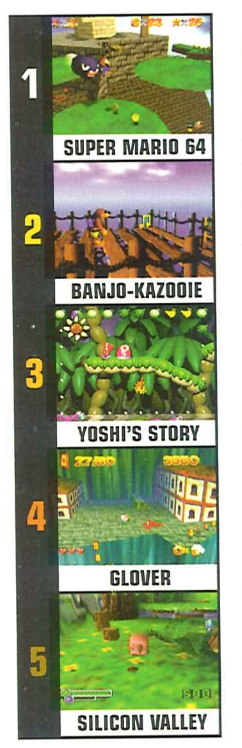
AMOS DEL ASFALTO



1	V-RALLY 64
2	F1 WORLD GRAND PRIX
3	TOP GEAR OVERDRIVE
4	F-ZERO X
5	XG2

GO! GO!

LO MEJOR EN PLATAFORMAS



PILOTWINGS 64

89% 5 Nintendo ● 9.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1

Todo un clásico de N64. El simulador de vuelo más raro, suave y original de cuantos se han visto. ¡Y muy divertido!

TRUCO

Las Birdman Stars se hallan en el parque de Nueva York, dentro de la cascada de Artic Island, en una cueva en Crescent Island y en la roca en forma de puente de Holiday Island.

ROGUE SQUADRON

94% 5 Nintendo ● 8.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 0



Un *shoot 'em up* fabuloso con los mejores paisajes nunca vistos en una N64. Le sobran la linealidad de la acción y una pizca de niebla, pero su jugabilidad es maravillosa.

TRUCO

En los niveles en los que haya AT-ATs, ignora el radar y acaba con ellos antes de empezar con los objetivos. En algunos escenarios es la única forma de sobrevivir.

RUSH 2

77% 4 GT ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controler Pak ● Nº 17

O se ama o se odia con pasión arrebatada. Mejor maniobrabilidad y secretos a mansalva.

TRUCO

Ve al menú de configuración y pulsa L, R, Z y los cuatro botones C. Sostén L, R y Z y pulsa los botones C para activar los trucos.

SCARS

79% 3 Ubi Soft ● 11.990 ● 1-4 jugad. ● Pumble Pak ● Controller Pak ● Nº 13

Divertido y vistoso, pero modesto en demasiados sentidos. Menos original de lo que pretende y no lo suficientemente rápido.

TRUCO

Cuando tengas un arma múltiple, dispara las dos o tres últimas en baja potencia, y mantén apretado el gatillo para recargar el último disparo.

SNOWBOARD KIDS



90% 5 Nintendo ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Pumble Pak ● Controller Pak ● Nº 4

A pesar de que el aspecto de sus personajes es un tanto infantil, *Snowboard Kids* es un fantástico juego de carreras: rápido, suave y muy jugable.

TRUCO

En las pistas fáciles, toma las curvas por la parte exterior; así no tendrás que ladear la tabla y no perderás velocidad. En las difíciles, haz un giro muy cerrado y frena a mitad de la curva.

TOP GEAR OVERDRIVE

91% 4 Spaco ● 11.600 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13



Fantástico arcade de carreras, rápido y bien hecho. Compatible con el Expansion Pak, difícil, largo y variado. El mejor juego de carreras de N64... después de *V-Rally 99*.

TRUCO

Completa las temporadas de espejo para acceder a los coches Taco, Nintendo Power y Hot Dog. Ah, y acaba todas las temporadas para el sexto circuito (secreto).

TUROK Dinosaur Hunter



91% 4 Acclaim ● 9.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

A pesar del criticado abuso de la niebla, *Turok* sólo ha sido superado por *GoldenEye*..., y por *Turok 2*, claro. Un clásico.

TRUCO

Al borde de una plataforma, la pantalla se desplaza hacia abajo. Salta aquí para cubrir la máxima distancia.

TUROK 2: SEEDS OF EVIL

95% 4 Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 12



Tiros a porrillo, puzzles fantásticos, gráficos excepcionales, animación perfecta, modo de alta resolución con la expansión de memoria...Imprescindible.

TRUCO

Acostúmbrate a apuntar siempre a la cabeza. De lo contrario, a partir del segundo nivel te quedarás sin munición enseguida.

V-RALLY 99

94% 5 Infogrames ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 12



El mejor juego de carreras de Nintendo 64, con mucha diferencia. Supera en todos los aspectos al resto de los juegos de carreras de N64.

TRUCO

Antes de usar el freno de mano para tomar una curva, gira un poco el stick. Si frenas antes de torcer, el coche perderá la tracción y resbalará hacia adelante.

WAVE RACE 64



90% 4 Nintendo ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● En cart ● Nº 1

Nuestras carreras acuáticas son la envidia de todas las consolas. ¡Hasta Konami lo ha clonado en versión arcade! No puede faltar en tu colección.

TRUCO

Para conseguir una acrobacia con el helicóptero y 1.700 puntos, cuando estés sobre la rampa, haz un giro acentuado en dirección Izquierda/Arriba y mantén pulsado Abajo.

AERO FIGHTERS ASSAULT

77% 1 Konami ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 4

Si lo que buscas es un simulador de vuelo «realista», AA es lo único que encontrarás para N64... Pero no está a la altura de la consola.

AIRBOARDER 64

70% 2 Spaco ● 11.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 13

Un simulador de patinaje aéreo. Original y muy jugable, pero carente de emoción, velocidad y variedad. Aburre pronto.

ALL STAR BASEBALL

84% 3 Acclaim ● 11.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 9

Gráficos en alta resolución y un sistema de control muy complejo. En general, el exceso de tecnología afecta a su jugabilidad.

BAKU BOMBERMAN

73% 1 Nintendo ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● En cart. ● Nº 1

El modo para un jugador no está mal. Donde falla es en la opción multijugador (el punto fuerte de sus antepasados). Meramente funcional.

BOMBERMAN HERO

75% 1 Nintendo ● 8.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11

La imperdonable continuación de *Baku Bomberman* no solventa ninguno de los defectos de su antecesor. Más acción, saltos y velocidad, pero... los mismos fallos.

BUST-A-MOVE 2

85% 4 Acclaim ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 7

¿Un puzzles en 2-D? No: el cartucho más adictivo de Nintendo 64. No te aburrirás de él nunca. Jamás. Aunque sea en 2-D.

BUST-A-MOVE 3 DX

87% 4 Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 14

Aparte del modo para cuatro jugadores, es el Bust-A-Move de siempre: de una simpleza proverbial, pero súper divertido.

CHAMALEON TWIST

70% 2 Infogrames ● 10.990 ● 1-4 jugad. ● En cart. ● Nº 1

Ve por entornos 3-D con texturas algo simplonas dando lengüetazos cual camaleón locuelo. El modo para un jugador es poco adictivo, pero el de batalla es fabuloso.

CHOPPER ATTACK

82% 3 NSC/ GT ● 10.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11

Gráficamente, no ofrece nada que no hayas visto antes, pero toda su modestia visual se traduce en jugabilidad. Divertido como pocos, y muy rápido.

DARK RIFT

81% 1 Vic Tokay ● 8.990 ● 1-2 jugad. ● En cart. ● Nº 1

Gráficos excepcionales, pero algo pobre en jugabilidad: si no ejecutas la combinación de botones exacta el personaje no responde.

DUAL HEROES

65% 0 Spaco ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 7

Un juego de lucha un tanto peculiar: excelente captura de movimiento, jugadores virtuales, dos cámaras... Pero, ¡hasta Game Boy tiene gráficos mejores!

DUKE NUKEM 64

85% 4 NSC/GTI ● 13.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2

El *shoot 'em up* legendario de los PC mejorado para nuestra plataforma: mejores gráficos y algunas armas nuevas en la conversión para N64.

EXTREME G

87% 4 Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 1

Rápido y espectacular. Tan sólo tiene tres defectos: los enemigos no cometen fallos, el grado de dificultad es excesivo y la niebla lo cubre todo.

FIGHTERS DESTINY

85% 4 Infogrames ● 11.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 3

Original en todos los aspectos. Los modos son muy variados, la captura de movimiento no tiene tacha y el sistema de control nos encanta. Genial.

F1 POLE POSITION

81% 1 Ubi Soft ● 12.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

Cuando a un juego de carreras le fallan los gráficos, las licencias sobran. *F1 PP* es bueno, pero no está a la altura de la N64. Una pena.



F-ZERO X

85% · **5**
Nintendo ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 12

El cartucho más rápido de N64, con un modo multijugador excelente y un funcionamiento prodigioso. Por desgracia, le faltan muchas cosas imprescindibles.

GOEMON 2

75% · **3**
Konami ● 12.990 ● 1-2 jugad. ● En cart. ● Rumble Pak ● Nº 17

Goemon vuelve a sus orígenes 2D en este plataformas poligonal de *scroll*. A mil leguas de *Mystical Ninja*.

HEXEN

69% · **1**
NSC/ GTI ● 12.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak

Clon de *Doom* con trasfondo medieval. Resultón, pero con píxels como castillos. La única novedad en su conversión a 64 bits es la pantalla dividida para 4 jugadores.

HOLY MAGIC CENTURY

72% · **3**
Konami ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 14

Un RPG de lo más mediocre. Los tediosos combates aleatorios y la americanización de su argumento no le hacen ningún favor.

MACE: THE DARK AGE

81% · **3**
NSC ● 12.990 ● 1-2 jugad. ● En cart. ● Nº 1

Gráficos fabulosos y personajes con mucha personalidad. Fue mejor *beat 'em up* de N64 hasta que *Fighters Destiny* le arrebató la corona.

MADDEN 64

92% · **3**
EA ● 12.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2

Como todos los *Madden*, se trata de un excepcional simulador de fútbol... americano. Aun así no tiene desperdicio. Muy recomendable.

MISCHIEF MAKERS

90% · **3**
Nintendo ● 8.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1

El plataformas más excéntrico de la historia. Sus coloridos gráficos en 2-D, su enorme jugabilidad y ese pequeño toque de rol... ¡Nos encanta!

MISSION:IMPOSSIBLE

84% · **3**
Infogrames ● 9.990 ● 1 jugad. ● Pumble Pak ● En cart. ● Nº 10

Su mayor defecto es la mecánica de juego, lineal en exceso. El sistema de control y la IA también son muy pobres. Pudo haber sido una maravilla, pero...

MULTI RACING CHAMPIONSHIP

71% · **1**
Infogrames ● 13.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

Un juego de carreras al más puro estilo arcade: rápido y detallado pero muy corto. El modo para dos jugadores es fantástico, pero los polígonos se notan demasiado.

MULTI RACING CHAMPIONSHIP

71% · **1**
Infogrames ● 13.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

Un juego de carreras al más puro estilo arcade: rápido y detallado pero muy corto. El modo para dos jugadores es fantástico, pero los polígonos se notan demasiado.

NBA HANGTIME

75% · **1**
Acclaim ● 13.990 ● 1-4 jugad. ● En cart.

Superado por *NBA Pro* y, más tarde, aplastado por *NBA Courtside*, el pionero del baloncesto en los 64 bits ya no es más que un lejano recuerdo.

NBA JAM '99

83% · **4**
Acclaim ● 10.900 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 5

Si bien no puede plantarle cara a *NBA Courtside*, su calidad es más que aceptable.

NBA LIVE 99

64% · **2**
EA ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 14

Le faltan los movimientos de *Courtside* y el sentido del humor de *Jam*. Un título de baloncesto de atractivo más bien discreto.

NBA PRO '98

82% · **2**
Konami ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 5

La sensación de tridimensionalidad es casi nula, y el sistema de control resulta complicado. *NBA Courtside* es mejor en todos los sentidos.

NFL QUARTERBACK CLUB '98

89% · **3**
Acclaim ● 13.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2

Excelente si te gusta el fútbol americano, aunque su control es demasiado complejo al principio. Mejor simulador que *Madden 64*, pero menos divertido.

NHL BREAKAWAY '98

84% · **3**
Acclaim ● 12.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 4

Suave, rápido y con interesantes toques de estrategia, aunque gráficamente no llega al nivel de *Olympic Hockey 98* y *Wayne Gretzky's 3D Hockey '98*.

OLYMPIC HOCKEY 98

84% · **1**
NSC/GTI ● 11.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 8

Un arcade clásico: rápido, difícil, divertido... La animación es excelente. Ideal si buscas un cartucho de deportes con un buen modo multijugador.

QUAKE 64

79% · **3**
NSC/GTI ● 8.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 6

Divertido y muy sangriento. Lástima que todos los escenarios sean iguales y la mecánica de juego monótona... Parece un chiste malo comparado con *GoldenEye*.

ROBOTRON 64

80% · **2**
NSC/GTI ● 11.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 9

La versión tridimensional de la clásica recreativa con el mismo nombre. Un cartucho para nostálgicos. Adictividad en estado puro. Nada más.

RAKUGA KIDS

80% · **4**
Konami ● 0.000 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 14

Un *graffiti 'em up* plagado de personajes simpatiquísimos. Roza la ñoñería, pero hay que reconocer que es muy divertido.

SAN FRANCISCO RUSH



87% · **3**
Acclaim ● 14.990 ● 1-2 jugad. ● Pumble Pak ● En cart. ● Nº 2

La infinidad de tramos secretos, ítems y saltos te harán dudar entre si es un juego de carreras o un... ¿plataformas? Muy raro.

SHADOWS OF THE EMPIRE

78% · **2**
Nintendo ● 10.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1

Cada pantalla es un juego completamente diferente, aunque por desgracia la mitad de ellos son insoportables... Vale, también hay niveles fantásticos, es verdad.

SPACESTATION SILICON VALLEY

83% · **3**
TAKE 2 ● 11.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 13

Tremendamente simpático, pero aún más complicado. Su aspecto colorido y casi infantil no se correponde con sus puzzles imposibles y su retorcida mecánica de juego.

STARSHOT: SPACE CIRCUS FEVER

78% · **2**
Infogrames ● 9.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13

Demasiado difícil y con constantes reducciones bruscas de cuadros por segundo. Menos acción de la que se espera y una cámara terrible.

SUPER MARIO 64



96% · **5**
Nintendo ● 9.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1

El plataformas en 3-D de los plataformas en 3-D. El debut de Mario en los 64 bits todavía es, para muchos, el mejor juego de N64.

TETRISPHERE

73% · **3**
Nintendo ● 8.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 4

Estuvo bien mientras duró... pero *Wetrix* es más divertido. Deshacer una a una las capas de una «cebolla poligonal futurista» resulta demasiado complicado.

TOP GEAR RALLY

86% · **4**
Spaco ● 8.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

Su suavidad es excelente, la multitud de opciones le confieren una vida larguísima y su modo multijugador es soberbio. Al principio parece incontrolable.

WAYNE GRETZKY'S HOCKEY

75% · **3**
NSC/GTI ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak

Un juego de hockey. No hay más comentarios... Bueeeno: es muy divertido, especialmente por su modo multijugador. ¿Vale? Pues no hay más comentarios.

WCW NITRO

50% · **1**
T. HQ ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 17

WCW VS NWO

82% · **3**
Konami ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 6

Un cartucho largo, completo y variado. Tipos duros en mallas de colores atizándose de lo lindo durante asaltos interminables.

WETRIX

81% · **3**
Infogrames ● 8.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 6

Puzzles de temática geológica. Edifica montañas y crea lagos en un recuadro. Casi tan complicado como divertido.

WWF WARZONE



85% · **4**
Acclaim ● 11.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 10

Un fantástico cartucho de *wrestling*. Gráficos que te dejarán helado y un control bestial, aunque el modo para un jugador llega a resultar monótono...

YOSHI'S STORY



86% · **5**
Nintendo ● 8.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart ● Nº 4

Fabuloso plataformas en 2-D, con toda la jugabilidad de los clásicos para NES y SNES y con... el mismo aspecto. Simpático, divertido y retro.

DE TIROS LARGOS



Y EL MES QUE VIENE... Nº 19



PREVIEWS DE

SHADOWMAN
WWF ATTITUDE
ARMORINIES
OGRE BATLLE 3

ANALIZAMOS

F1 WGP II
STAR WARS: RACER

ADEMÁS...

Te regalamos un soporte para tus cartuchos

TRUCOS

DUKE NUKEM: ZERO HOUR
ROGUE SQUADRON

¡Y MUCHO MAS!

GUIA DE COMPRAS 64

Si está interesado en anunciarse en esta sección solo tiene que llamar a los siguientes teléfonos:

Madrid 91 372 87 80
Barcelona 93 254 12 50





DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO EN ESPAÑA
nYko
GRUPO
M·G·K
INTERNATIONAL
NO BUSQUES MAS
TENEMOS LO ULTIMO AL MEJOR PRECIO
Plaza Miguel Hernández, 2
Apartado de Correos 390
03180 TORREVIEJA (Alicante)
965 71 80 79
965 70 38 35
ALMERIA
• ROQUETAS DE MAR: Av. Roquetas, 245 Tel. 950 32 31 20
ASTURIAS
• OVIEDO: C/. Foncalada, 13 bajo-D - Tel. 985 20 78 04
BADAJOZ
• MERIDA: Moreno. de Vargas, 24 Tel. 924 30 40 72
BALEARES
• IBIZA: C/. Vía Púnica, 5 - Tel. 971 39 91 01
MALLORCA
• MANACOR: C/. Baix des Cos, 39 - Tel. 971 84 50 11
BARCELONA
• C/. Nicaragua, 57-59 - Tel. 934 10 55 95
• C/. Begur, 38 - Tel. 934 31 62 34
• Gran Vía, 1087 - Tel. 932 78 23 87
• Bernard Metge, 6-8 - Tel. 932 78 07 69
• Pla de Fornells, 38 - Tel. 933 50 03 00
• C/. Torroella de Montgri, 5 - Tel. 933 11 81 24
• TERRASSA: Av. Jacquard, 35 - Tel. 937 85 37 54
STA. Mª DE PALAUTORDERA:
• C/. Mayor, 31 - 1º - Tel. 938 48 03 54
BILBAO
BARRIO SANTUTXU:
• C/. Part. de Allende, 10 - Tel. 944 73 31 41
• CASCO VIEJO: Belostikalle, 18 - Tel. 944 15 56 42
BLANES
• C/. Horta D'en Creus, 40 - Tel. 972 35 24 84
CACERES
• PLASENCIA: Avda. De la Vera, 19-21
CASTELLON
• VILLA REAL: C/. L'Alguer, 3 - Tel. 964 50 60 89
CIUDAD REAL
ALCAZAR DE SAN JUAN:
• C/. Ferrocarril, 65 - Tel. 926 54 08 27
GRANADA
• Concha Espina, 16 - Tel. 958 12 80 21
HUELVA
• Puebla de Guzman, 20 - Tel. 959 22 38 32
ISLAS CANARIAS
LAS PALMAS
• ARGUINEGUIN: C/. Angel Guimeral, 3 Tel. 928 15 14 35
SANTA CRUZ DE TENERIFE
• GRANADILLA: C/. San Francisco, 3 Tel. 922 77 19 04
• LA LAGUNA: C/. Las Nieves, 18 Finca España Tel. 922 65 76 05
FUERTEVENTURA
• PUERTO DE ROSARIO: C/. 23 de Mayo, 89 Tel. 928 53 00 56
LANZAROTE
• ARRECIFE: C/. Gongora, 56 - Tel. 928 82 41 05
LA CORUÑA
• C/. Méndez Pidal, 8 - Tel. 981 23 30 42
NARON
• Avda. Solana, 22-24 - Tel. 981 38 07 03
LLEIDA
• Corregidor Escofet, 16 - Tel. 973 22 10 64
LUGO
• C/. Guardias, 5-7 Centro - Tel. 982 20 32 83
MONFORTE DE LEMOS:
• C/. Roberto Baamonde, 54 - Tel. 982 41 00 69
MADRID
COLLADO VILLALBA:
• Alcázar de Toledo, 35-1 - Tel. 918 49 18 05
MURCIA
• Pza. Cruz Roja, 3
MAZARRON:
• Avda. Constitución, 79 - Tel. 968 59 28 50
CARTAGENA:
• Alameda de S. Antón, 2 bajo - Tel. 968 52 52 67
SAN SEBASTIAN
• Paseo de Errondo, 4 - Tel. 943 46 23 63
SANTANDER
• Centro Com. Valle Real - Tel. 942 26 25 95
• C/. Castilla, 69 - Tel. 942 21 51 84
• EL ALISAL: C/. Los Encinares, 13 - Tel. 942 33 78 87
VALENCIA
• ALMUSAFES: C/. Pinar, s/n - Tel. 961 79 52 22
VIZCAYA
• SANTURCE: C/. Portalada, 2 - Tel. 944 83 27 16
BICHOS
LA PLAGA LLEGA A TU N64!
SERIE ECONOMICA N64
CASTLEVANIA
TERRORIFICAMENTE REAL
NUEVAS GAMEBOY COLOR!
LOS JUEGOS MAS VENDIDOS A PRECIO INSUPERABLE
MGK TE OFRECE EN EXCLUSIVA PARA ESPAÑA
LO ULTIMO EN ACCESORIOS DESDE USA...
nYko
SHOCK 'N' ROCK
Solo para GAMEBOY COLOR
• Motor Vibración con ajuste, valido para cualquier juego GB
• Altavoces amplif. con salida para auriculares
• Batería recargable con 10 horas auton.
• incluye adaptador y cargador.
• empuñadura de goma para mayor confort.
PHANTOM DRIVE
• Vibración para juegos compatibles
• control sensibilidad
• Analogo/digital
• facilmente acoplable a la mesa
• Pedales separados.
• LEDs para funciones de acelerar, frenar, etc.
Compatible con PSX y N64
NO DEJES DE VISITAR NUESTRA WEB Y TIENDA VIRTUAL:
www.mgk.es
GAME BOY
PC
...Y NO TE QUEDES SIN TU
TARJETA SOCIO MGK
GRATIS CON TU PRIMERA COMPRA - Y LLEVA REGALO!
SOCIO
PROFESIONAL - PROYECTO DE APERTURA:
¡RAPIDO! Unete a nuestra Red y aprovéchate de
Muchísimas ventajas.
Llámanos y te informaremos de todos nuestros servicios.



ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS

ENVIOS:
SERVICIO URGENTE: 850PTAS.
SERVICIO NORMAL: 400PTAS.

CORRE A TU TIENDA GameSHOP A COMPRAR TU VIDEOJUEGO O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELEFONO ...

967 507269









19.990 <CONSOLA N64 + MARIO64>

25.990 <MARIO PAK SOCCER>

9.490 <VOLANTE ASCII WHEEL>

11.490 <VOL. RACE LEADER SHOCK>

11.490 <VOL. GAMESTER>

12.990 <VOLANTE MAD CATZ>







4.990 <CONTROL PAD DE COLORES>

3.490 <RUMBLE PACK>

4.990 <EXPANSION PACK>

2.490 <MEMORY CARD>

2.990 <CABLE RF>








FIFA '99	9.490
CARMAGEDDON	9.990
CASTLEVANIA	11.490
LODE RUNNER 3D	9.490
MARIO PARTY	9.490
MICRO MACHINES 64 TURBO	11.490
NBA JAM '99	10.490
PENNY RACERS	10.490
TUROK 2	9.490
TWISTED EDGE	10.490
V-RALLY '99	9.490
ZELDA	8.490








1080 SNOWBOARDING	8.490
BANJO KAZOOIE	9.490
BIO FREAKS	10.490
BODY HARVEST	10.490



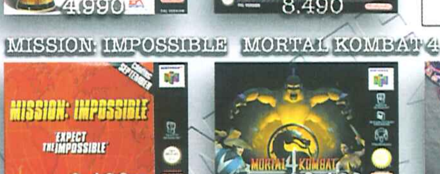






BUST-A-MOVE 3DX	9.490
CHAMALEON TWIST 2	9.490
CRUIS'N WORLD	8.490
DIDDY KONG RACING	8.490
FIFA '98	11.990
FIFA '99	9.490
FRANCIA '98	4.990
F-ZERO X	8.490











LAMBORGHINI	8.990
MARIO KART 64	9.490
MISSION: IMPOSSIBLE	9.490
MORTAL KOMBAT 4	10.490
NASCAR '99	9.490
NBA COURTSIDE	5.990










NBA LIVE '99	9.490
NHL '99	9.490
OFF ROAD CHALLENGE	10.490
RUSH 2	9.990
SILICON VALLEY	10.490
SOUTH PARK	10.490









STAR WARS: ROGUE SQUADRON	9.490
SUPER MARIO 64	9.490
TIGER GOODS '99	9.490
TONIC TROUBLE	10.490
WAIALAE C. CLUB GOLF	5.990
YOSHI'S STORY	8.490

TIENDAS:

ALBACETE
Pérez Galdós, 36-Bajo
02003 - Albacete
Tlf.: 967.50.52.26

ALICANTE
Pardo Gimeno, 8
03007 - Alicante
Tlf.: 965.22.70.50

ALICANTE
Avda. de la Libertad, 28
ELCHE
03206 - Alicante
Tlf.: 96.666.05.53

BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón, 4
ZAFRA
06300 - Badajoz
Tlf.: 924.55.52.22

BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31-Bajos
SITGES
08870 - Barcelona
Tlf.: 93.894.20.01

BARCELONA
Boulevard
Diana Escolapis, 12 local 1 B
VILANOVA I LA GELTRU
08800 - Barcelona
Tlf.: 93.814.38.99

CADIZ
Benjumeda, 18
11003 - Cádiz
Tlf.: 956.22.04.00

GIRONA
Rutlla, 43
17007 - Girona
Tlf.: 972.41.09.34

HUELVA
Villanueva de los Castillejos, 1
21700 - Huelva
Tlf.: 959.22.96.80

LLEIDA
Unio, 16
25002 - Lleida
Tlf.: 973.26.40.77

MADRID
La del Manojo de Rosas, 95
Ciudad de los Angeles
28021 - Madrid
Tlf.: 91.723.74.28

MADRID
Casimiro Escudero, 11
Metro CARABANCHEL
28025 - Madrid
Tlf.: 91.465.81.94

MALAGA
Trapiche, Local 5
MARBELLA
29600 - Málaga
Tlf.: 952.82.25.01

MURCIA
Avda. Juan Carlos I, 41
Residencial San Mateo
LORCA
30600 - Murcia
Tlf.: 968.40.71.46

TARRAGONA
Mare Molas, 25 - Bajo
REUS
43202 - Tarragona
Tlf.: 977.33.83.42

VALENCIA
Gran Via Marqués de Turia, 64
46005 - Valencia
Tlf.: 96.333.43.90

VIGO
Plaza de la Princesa, 3
36202 - Vigo
Tlf.: 986.220.939

VIZCAYA
General Eraso, 8
48014 - Deusto - BILBAO
Tlf. : 944.47.87.75















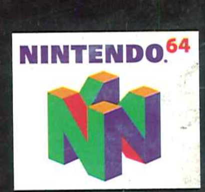


NUEVA SERIE PLAYERS CHOICE

LOS GRANDES ÉXITOS DE NINTENDO 64

Ahora al mejor precio: **5.990 pts.***

*Precio aproximado.



www.nintendo.es